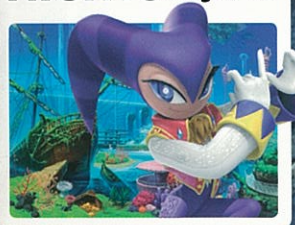
SÓ €2,50
MAXI
consolas
Nº 77 Abril 2007
GANHA!
SWEAT OFICIAL DOS DX
E AINDA + DVDs HULK HOGAN + T-SHIRT JEFF HARDY
Novo fato! Novos poderes! Revelamos tudo num grande especial
SPIDER-MAN
3
EXCLUSIVO!
NIGHTS chega à Wii
ANÁLISE
GOD OF WAR II
Um dos melhores jogos de sempre para a PS2!
30 JOGOS EM DESTAQUE
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 JUICED 2
STUNTMAN: IGNITION BURNOUT DOMINATOR GTA: VICE CITY STORIES SSX BLUR
NBA STREET HOMECOURT FINAL FANTASY VI 300: MARCH TO GLORY E MAIS...
ESPECIAL
FANTASTIC 4
RISE OF THE SILVER SURFER
Mensal • € 2,50 (cont.)
5 601073 016315
00077

Revista Mensal ■ N.º 77 ■ 2007

Editor/Propriedade Goody, S.A.
Sede Social Avenida Duque de Loulé, nº 75, 3º Dtº
1050-188 Lisboa
Edição, Redacção, Publicidade ·
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy
1900-825 Lisboa • Tel: 21 862 15 30 • Fax: 21 862 15 40
Nº Contribuinte: 505 000 555

Director Geral António Nunes

Coordenador Editorial Nuno Catarino
Director Pedro Real Nunes
Coordenador de Redacção Nuno Santos Almeida
Redactores Ana Costa Santos, Bruno Mendonça, David Orfeu C., Fernanda Marques Andrade, Mário Gabriel, Nuno Faria, Nuno Moreira Santos, Ricardo Costa Esteves
Revisão Nuno Moreira Santos
E-mail mconsolas@goody.pt

Directora Comercial e Publicidade Lygia Perrolas
Tel.: 21 862 15 47 / Fax: 21 862 15 40
E-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account Sénior Margarida Sousa
Tel.: 21 862 15 47 / E-mail: margarida.sousa@goody.pt
Account Sénior Vanda Tomás
Tel.: 21 862 14 93 / E-mail: vanda.tomas@goody.pt
Assistente Mónica Ferreira
Tel.: 21 862 15 39 / E-mail: monica.ferreira@goody.pt

Coordenador de Produção Interna António Galveia
Designer Gráfico Sérgio Caeiro - Arte de Capa e Concepção Gráfica
Paginador Principal Rodolfo Ramos
Paginação António Galveia, Janet Miranda, Marco Ferreira, Susana Berquó, Vanda Martins
Coordenador de Produção Externa Jorge Morais

Director de Marketing Fernando Vasconcelos
Gestor de Produto Jorge Domingos
Coordenador de Circulação Carlos Nunes

Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha, Eugénia Pires Tel.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

Director Adm. e Financeiro Alexandre Nunes
Contabilidade Cláudia Pereira
Secretária Sandra Tomás, Tânia Rodrigues

Pré-Impressão e Impressão Sogapal
Estrada das Palmeiras, Queluz de Baixo
2745-578 Barcarena

Distribuição Logista Portugal

Tiragem 13 000 ex.
Depósito Legal Nº 212578/04

Registo no I.C.S. Nº 123789

Membro da

ESTATUTO EDITORIAL
1.A revista Maxi Consolas está orientada para o mercado dos videojogos e produtos com ele relacionados.
2.A revista Maxi Consolas tem por objectivo informar o público sobre as novidades do mercado de videojogos, bem como analisar esses mesmos videojogos e/ou acessórios com eles relacionados.
3.A revista Maxi Consolas compromete-se a assegurar o respeito pelos princípios deontológicos e pela ética profissional dos jornalistas.
4.A revista Maxi Consolas compromete-se a assegurar o respeito pela boa-fé dos leitores.

EDITORIAL

Estas últimas semanas na redacção têm sido passadas em acesas discussões, com cada um a esgrimir argumentos sobre a sua plataforma de eleição. Porque, como somos jogadores, e sem esquecer o sentido de profissionalismo, também aqui existem paixões sobre consolas ou jogos específicos. Por isso, a presença nas lojas de três novas consolas em simultâneo tem levado a que se atirem para o ar elogios e críticas a cada máquina (com alguns "nomes carinhosos" pelo meio). Alguns defendem que a PS3 deu a machadada final com o anúncio do Home, enquanto outros esperam para ver se realmente resulta. Há os que dizem que a Wii pode estar decididamente afastada da corrida das consolas de nova geração, enquanto outros juram que os críticos da máquina ainda vão engolir as palavras. E depois ainda temos quem afirme que a Xbox 360 tem tudo para dominar em 2007, com um *line-up* de jogos simplesmente avassalador, contrapondo os que dizem que a máquina da Microsoft nunca chegou a arrancar e que será subjugada pela PS3.

Estou a exagerar nesta descrição, claro (até porque, entre nós, não usamos argumentos muito complexos e ficamo-nos pelos "nomes carinhosos"). Mas não é segredo para ninguém que isto dos videojogos, tal como no futebol, consegue gerar paixões irracionais que, por vezes, impedem que se veja o "big picture". E esse é que vivemos uma época rica em oferta, com propostas para todos os gostos. E nós, como revista de todas as consolas, cá estamos para dar conta delas. A começar por um certo Cabeça de Teia que está prestes a regressar ao cinema e aos videojogos e que, este mês, agracia a nossa capa. Ou então um título de culto da Saturn a caminho da Nintendo Wii (em mais um exclusivo Maxi Consolas). Sem esquecer o deus da guerra ou a melhor equipa de soldados de elite da actualidade. Todos eles estão nesta edição. É só procurar.

Pedro Real Nunes

Conheçam a redacção...

Ana Santos
Se um jogo tiver um qualquer bicho "fofo", a Ana não o deixa escapar, até porque ninguém quer enfrentar o seu mau génio.

Bruno Mendonça
Continua especialista em títulos de desporto, mas está apostado em experimentar coisas novas. Quanto mais esquisito for... melhor.

David Orfeu
É a mais recente aquisição. É o novo homem dos truques e dicas e é obrigado a fazer o que lhe pedem. Detesta esta sua fotografia.

Fernanda Andrade
A especialista em RPG. Tem o hábito de falar sozinha quando joga e tem uma série de tiradas famosas. Todas elas impróprias para revelar aqui.

Mário Gabriel
O nosso açoriano ficou mais estranho após o lançamento da Wii. Só à conta dele já se mandou reparar três televisores.

Nuno Almeida
Continua com maus fígados, mas nada que não seja resolvido com algumas horas de jogos de que ninguém tem memória.

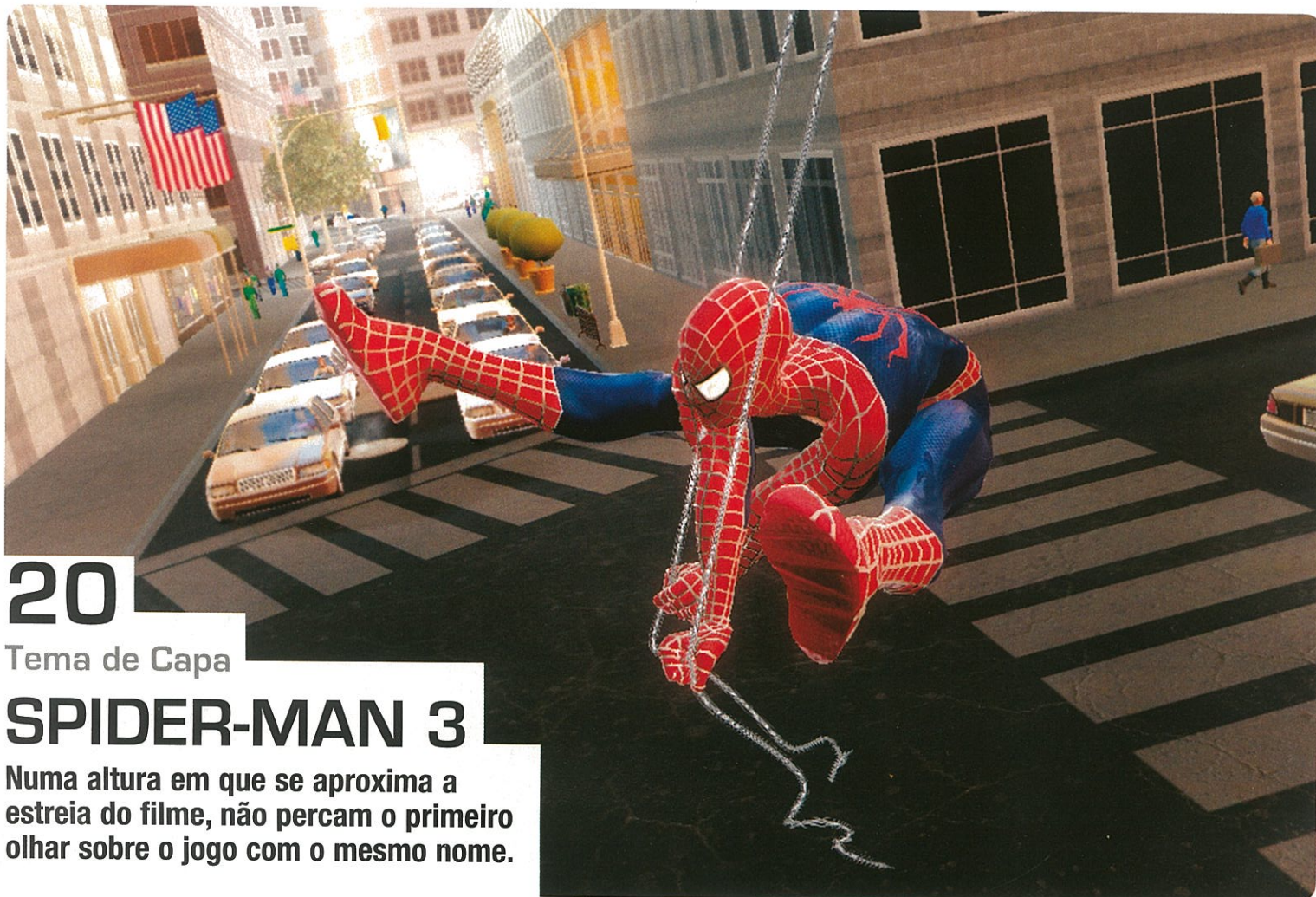
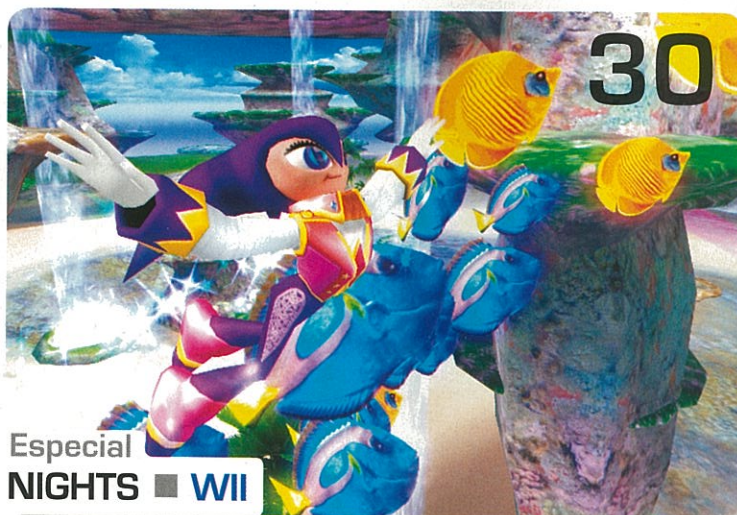
Nuno Catarino
Continua fanático dos jogos de futebol mas não dispensa as suas doses de acção desenfreada. Tem lapsos de memória ocasionais.

Nuno Faria
Famoso pelo seu reportório de piadas que só ele entende. Resolveu dedicar-se de corpo e alma a tudo que é PlayStation.

Nuno Moreira Santos
O Da Vinci cá do sítio, o que equivale a dizer que é especialista em tudo. Inclusive nas tácticas que o seu SLB deve usar todos os fins-de-semana.

Pedro Nunes
Está quase a passar para o clube dos casados o que, juntamente com a mudança de cargo, o têm tornado ainda mais insuportável.

Ricardo Esteves
Tem a mania de dizer mal de tudo, mas já ninguém o leva a sério. É um grande fanático de Pro Evo, MGS e FF (o jogo, não o cantor).

SUMÁRIO

REGRAS DO JOGO - PONTUAÇÃO

0 Uma nulidade!!! Pode-se mesmo dizer: " Um autêntico ZERO".

1 Um daqueles títulos que muito dificilmente pode ser considerado um jogo, falhando tecnicamente em todas as suas características.

2 Falhas muito graves na mecânica de jogo. A evitar a todo o custo.

3 Alguns pontos positivos geralmente ligados às opções, mas mesmo assim com lacunas muito graves na jogabilidade.

4 Um conceito provavelmente bem concebido, mas que na prática acabou por ser mal adaptado, acabando por resultar numa opção pouco consistente.

5 Um jogo mediano, sem características que o destaque dos demais.

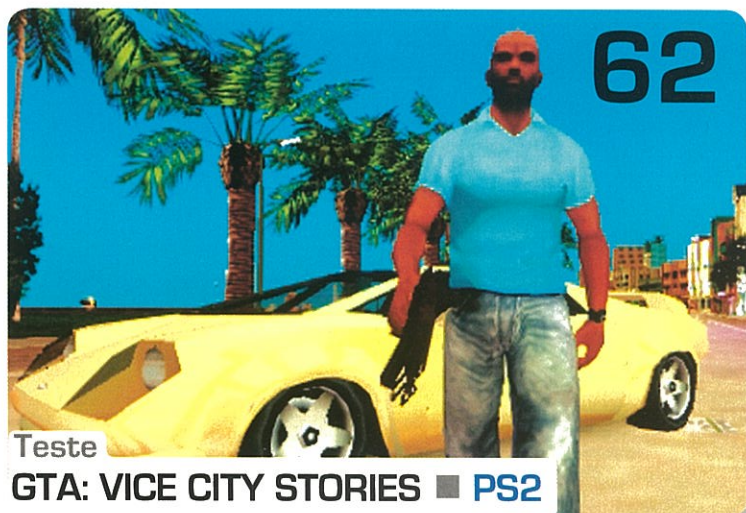
6 Um título acima da média, com aspectos interessantes, mas com certos defeitos a ter em conta.

7 Um bom jogo que deverá agradar aos fãs do género em si, sem se conseguir destacar dos seus rivais.

8 Um jogo muito bom, mas que precisava de algumas melhorias para ser considerado um clássico instantâneo.

9 Um exemplo a seguir, sendo um título obrigatório para os possuidores da consola.

10 Um jogo muito perto da perfeição, uma das referências máximas no seu género. Daqueles títulos que só por si vendem consolas.

Maxi Consolas RECOMENDADO Os jogos que consigam conquistar este galardão destacam-se em alguma das suas características, inovando e tornando-se uma das referências máximas do seu género. Um clássico!

NESTA EDIÇÃO...

EM PROJECTOS

TESTES

ESPECIAIS

MENSALMENTE

PHANTASY STAR COM EXPANSÃO

Chama-se *Ambition of Illuminus* (do original *Illumines no Yabou*) e pode ou não ser jogada separadamente da versão original do RPG para PS2 e Xbox 360. Novos mapas, armas, provas de corridas e raças de personagens são as novidades desta expansão prevista para o corrente ano, primeiro no Japão e mais tarde nos restantes territórios.

SMASH COURT TENNIS 3

A continuação desta série dedicada aos courts, pelas mãos da Namco Bandai, segue agora na PSP, tendo a nova versão o dobro de opções de personalização, modos Arcade, Exhibition e Pro Tour, provas de treino e cerca de 16 tenistas de alto ranking, entre eles Rafael Nadal. Só foi confirmada a versão portátil, a sair este ano, enquanto a Namco estuda um possível regresso da série à 128 bits da Sony.

A VISÃO DA NINTENDO

A Nintendo teve o seu momento de glória na Game Developers Conference quando Miyamoto e Takeshi Shimada subiram ao palco para falar de previsões sobre hardware e software.

O pai de Mario e Link reafirmou a intenção de expandir o público-alvo e a aposta crescente na criação de títulos originais que tirem proveito das características da Wii e da DS. A somar ao discurso, um vídeo de *Super Paper Mario* pô-lo ao nível de *Super Mario Galaxy* como um dos jogos mais esperados para Wii, enquanto *Phantom Hourglass*, o primeiro *The Legend of Zelda* para DS, brilhou pela demonstração de um modo *multiplayer* sobre uma ligação Wi-Fi.

Na vez de Shimada, o criador de *Brain Age*, as novidades foram bastantes. A primeira consistia num programa chamado NintendoWare, uma espécie de emulador da Wii para PC a partir do qual as equipas de videojogos poderão criar os seus títulos. Falou-se ainda em melhorias a nível dos sensores da Wii, para, por exemplo, antever gestos futuros com base em movimentos anteriores, e na eventualidade de novas capacidades gráficas.

DEVIL MAY CRY 4 NA XBOX 360

Dada a relativa proximidade entre Capcom e Microsoft, depois de lançados *Lost Planet* e *Dead Rising*, não surpreende a passagem do quarto episódio de *DMC* também pela Xbox 360. Nero é a personagem que toma o lugar de Dante, com um braço capaz de desferir ininterruptos golpes, sendo este jogo um *hack 'n slash* na linha dos capítulos anteriores. Resta dizer que chega ao mesmo tempo que a versão PS3.

NOTÍCIAS

POKÉMON ONLINE

O primeiro jogo de *Pokémon* para Wii vai também inaugurar a ligação Wi-Fi da máquina, oferecendo aos jogadores duelos online. *Pokémon Battle Revolution* será ainda marcado pela interacção entre a nova consola e a DS, servindo a portátil de comando da Wii e também para transferir Pokémons das versões *Diamond* e *Pearl*. O jogo chega à Europa no dia 25 de Junho.

LITTLEBIGPLANET

Integrado na estratégia Game 3.0, *LittleBigPlanet* é um indicador do futuro para a PS3, tendo surpreendido a plateia da Game Developers Conference aquando do discurso de Phil Harrison, presidente da Sony Worldwide Studios. Mais do que um mero jogo para download, este pretende fidelizar uma comunidade online (que de resto é o propósito da Game 3.0) a uma experiência fundamentalmente interactiva, com opções online e um vastíssimo rol de ferramentas, pelas quais se poderá interagir de várias maneiras com os cenários, vencer desafios a trabalhar em equipa e montar níveis de raiz para posterior partilha em rede com jogadores de todo o mundo. As possibilidades a usar uma quantidade astronómica de objectos vai para além do compreensível neste título previsto para o início do próximo ano. Para os mais curiosos, a Sony planeia lançar uma versão de demonstração na PlayStation Store este Outono.

PASSATEMPO CINTO WWE

O vencedor do passatempo do cinto oficial do campeão da WWE, John Cena, foi o leitor Nuno Gabriel da Silva Ramos, de Pombal. Como se pode ver pelas figuras tristes ao lado, o referido cinto foi recebido com entusiasmo na redacção e esteve quase para não sair da mesma...

DOSE TRIPLA DE HALO 3

Confirmando novidades já relatadas pela MaxiConsolas em primeira mão, a Microsoft anunciou publicamente três edições para o jogo mais aguardado de Xbox 360: uma standard, mais económica, apenas com o jogo e manual em caixa normal; a edição Legendary, de tiragem limitada, com uma espécie de busto em forma do capacete de Master Chief, onde estão guardados o jogo, um livro de arte e dois discos de bónus com os segredos da produção deste título ou uma ferramenta para optimizar componentes audiovisuais; e por fim, a edição Limitada, como a que teve *Halo 2*, em caixa metalizada, com um dos discos bónus da edição Legendary e um livro de arte. Os preços de cada edição deverão variar (a Legendary será a mais dispendiosa), como o seu número de cópias, algo para conferir logo que *Halo 3* aterre nas lojas este Outono.

CORREIO DOS LEITORES

mconsolas@goody.pt

**No sentido de poder responder aos pedidos e às dúvidas dos nossos leitores, a Maxi Consolas disponibiliza o e-mail mconsolas@goody.pt.
Se não conseguir recorrer ao correio electrónico, o leitor pode sempre escrever para a Maxi Consolas, para a morada Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy 1900-825 Lisboa.**

Banana Blitz

1- Quando é que é posto à venda em Portugal *Super Monkey Ball Banana Blitz* para Wii?
Já deverá estar à venda nas lojas da especialidade.
2- *Virtua Tennis 3* sai ao mesmo tempo para PS3 e Xbox 360? No dia 23 de Março?
As versões Xbox 360 e PSP serão lançadas uma semana depois, mas todas já deverão estar disponíveis quando lerem estas linhas.

Leitor Identificado, por e-mail

PS3 modelo de 20 GB

1- Quando chega à Europa *WWE* para a DS? Já tem um nome definitivo?
Deverá sair perto do final do ano, e o nome poderá andar pelo habitual *WWE: Smackdown vs Raw 2008*.
2- Que acharam do jogo? Os gráficos são 3D ou *side scrolling*?
Infelizmente não tivemos oportunidade de ver a versão DS a correr.
3- Já sabem quando chega a versão de 20 GB da PS3 à Europa?
Ainda não tem data de lançamento, nem se sabe se alguma vez esse modelo irá sair cá.
4- É verdade que se eu comprar uma PS3 cá, os jogos americanos funcionariam?
Sim, já que a consola é *region free*.

João Gonçalves, Vila Nova de Cerveira

Mais Wii por favor

Eu gosto da MaxiConsolas e acho que deveriam criar mais análises sobre a Wii, pois a consola é fenomenal e só as revistas é que conseguirão levar os jogadores a optar pela consola preferida (mesmo que seja a PS3 ou Xbox 360), e muitas pessoas não sabem do que a Wii é realmente capaz.
Sempre que recebemos jogos para análise, sejam da Wii ou de outra consola, eles aparecem na revista. Mas achamos que a Wii tem tido uma boa presença na Maxi Consolas.

Bernardo Madureira, por e-mail

PSP vs 360

Neste último Natal, estava indeciso se compraria a Sony PSP ou outra consola tecnologicamente superior, a Xbox 360. Visto que já possuía duas consolas "fixas" e o preço da PSP estava mais em conta, optei por adquirir a consola portátil da Sony.
1- Na vossa opinião, qual das duas consolas anteriormente referidas terá um tempo de vida superior (visto que foram lançadas no mesmo ano)?
Impossível de sabermos por agora.
2- Penso que, tal como aconteceu com a PS2, a PlayStation obtém o domínio nos jogos lançados. Acreditam que acontecerá o mesmo para a PSP e PS3, ou ainda é muito cedo para se saber?
Ver resposta à questão anterior.
3- A nova versão do jogo *F1* vai ser lançada para a consola portátil da Sony?
Por enquanto é um exclusivo da PS3. Mas esta é um *upgrade* à versão do ano passado da PlayStation 2 e da PSP.
4- Coloco agora uma última questão referenciando a carta de João Manuel Santos da edição 76. Também sou do tempo da MasterSystem e penso que a dedicação e imaginação se têm vindo a desvanecer. Porém, são ainda produzidos jogos de perfeita qualidade capazes de prender o jogador horas a fio à consola. Será que com o cada vez maior desenvolvimento tecnológico este facto se irá agravar, ou as novas capacidades de produção serão um alento à imaginação e maturação dos videojogos?
Parece que este é um assunto que está a gerar as mais variadas reacções, dada a quantidade de cartas e e-mails que recebemos este mês. Infelizmente não temos espaço para os publicar a todos. A discussão continua no próximo mês.

Hernâni Santos, Guarda

Jogos a comprar para a PS3

1- Qual é a diferença entre usar a PS3 num televisor convencional ou num LCD ou plasma com HDMI?
A diferença maior é obviamente a diferença de resolução, que permite jogarmos até 1080p e a maior definição de imagem e beleza que resulta disso, ao ponto que grande parte dos jogos da 360 e PS3 têm de ser vistos num televisor HD para serem apreciados da melhor maneira.
2- Que jogo me aconselham a comprar para a PlayStation 3?
Neste começo de vida da consola *Resistance: Fall of Man* e *MotorStorm* são opções a considerar.

Leandro Conceição, Rio de Mouro

RPG para Wii e PS2

Envio-vos este e-mail para perguntar que títulos aconselham para a Wii e PlayStation 2, principalmente para alguém apaixonado pelo RPG, como é o caso de *Kingdom Hearts* e *Twilight Princess*.
Para a PS2 os recentes *Final Fantasy XII* e *Rogue Galaxy* são boas opções. Já no que toca à Wii, por agora *Twilight Princess* é o que há para quem gosta de RPG.
E acerca do jogo *Okami*? Gostava de saber se se torna monótono a determinada altura ou se é um jogo que realmente vale a pena.
Para nós vale realmente a pena.
E em relação a *Kingdom Hearts*? Há a possibilidade da existência do número três da série? Depois de ver o final extra do jogo, fiquei deveras curiosa! Se existem rumores, para que plataforma se destinará?
Por agora nada foi anunciado nesse sentido, mas tendo em conta o sucesso dos jogos anteriores, um terceiro capítulo é mais que possível.
Por fim, gostaria de saber que possíveis títulos para a Wii nos trará 2007! Algum possível *Super Smash Bros* para a mais recente plataforma da Nintendo?
Ora bem, para citarmos apenas alguns previstos para este ano, temos *Super Mario Galaxy*, *Super Paper Mario*, *Super Smash Bros. Brawl* (cá está) e *Metroid Prime 3: Corruption*.

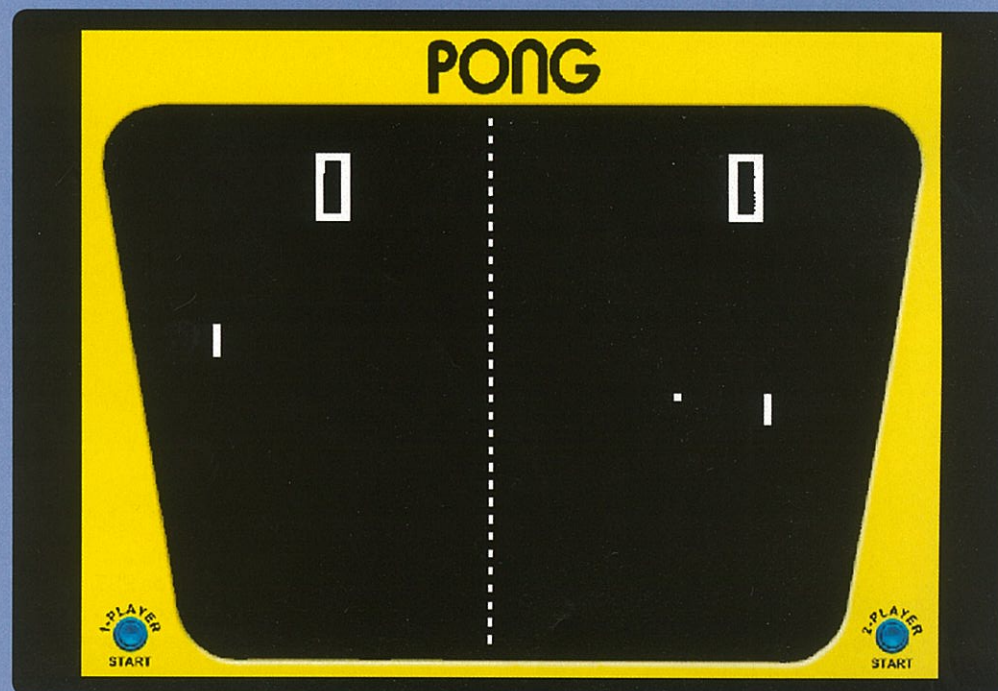
Ângela Ferreira, por e-mail

Conflito de gerações

1- As consolas de nova geração (Xbox 360, Wii e PlayStation 3) já não funcionam à base de bits (por exemplo, 256 bits). Porquê?
À medida que as consolas foram evoluindo e usam agora vários processadores em paralelo para as suas funções, deixou de fazer sentido defini-las por "x" bits, além de que isso era muitas vezes uma questão mais de marketing que outra coisa. E se antes era giro dizer "consola de 16 bits", agora a nova moda é dizer-se "consolas de nova geração".
2- Numa revista anterior um leitor queixou-se que os jogos de hoje em dia não eram de grande qualidade e nada divertidos como na Game Gear, Super Nintendo, Mega Drive, etc... Eu em parte concordo, mas não em tudo, ainda mais tendo jogado *Resident Evil 4* e *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Apesar da minha consola de eleição ser a PSone, penso que a partir de 1995, quando

esta e a Sega Saturn saíram, os jogos evoluíram como uma flecha. Daqui a 10 ou 15 anos como vão ser?
Penso que nos faz uma certa falta os salões *arcade* e todos os que haviam há cinco anos estão encerrados. Será pelo facto de já não serem muito visitados, porque os jogos que temos em casa são melhores, ao contrário do que acontecia nos anos 90? Ou apenas porque dão prejuízo nos dias de hoje?
Existem vários motivos para o desaparecimento dos salões *arcade*. Um deles é precisamente a evolução técnica das consolas e das respectivas conversões de jogos *arcade* como *Ridge Racer*, *Virtua Fighter*, *Tekken*, *Sega Rally* e tantos outros, na maior parte com extras e mais conteúdo que os jogos originais e que tornavam cada vez mais dispensável a ida aos salões *arcade*. A evolução do mercado, da tecnologia 3D e da procura de experiências mais substanciais por parte dos jogadores, juntamente com o fenómeno PSone, que tornou os jogos em algo atraente para a população em geral e *mainstream*, também ajudou ao declínio da cultura *arcade*, muito associada aos chamados *hardcore gamers*. Os jogos passaram do hobby e distração dirigidos a um nicho de público para outro tipo de audiências muito mais abrangentes, que começaram em muitos casos a jogar só na altura da PSone. Isto causou também um certo choque de gerações entre os jogadores que cresceram com as consolas 8 bits e personagens como Mario ou Sonic e companhias como a Sega e Nintendo, e os restantes, cujos ícones passavam por *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid* ou *Tekken* e pela Sony e a marca PlayStation.
Apesar desta evolução toda, penso que na comunicação social a palavra "videojogo" é quase inexistente. Deviam fazer um programa de televisão sobre os videojogos, como há uns anos atrás.
Além da questão de fazer um programa do género não ser assim tão fácil e linear como se pensa, também podemos falar aqui do tal conflito de gerações e mentalidade. Se antes os videojogos eram quase considerados como um hobby marginal ou assunto tabu, hoje em dia isso mudou totalmente, e aos poucos vamos vendo o reflexo disso também nos meios de comunicação social, ao vermos num telejornal falarem sobre o lançamento dos novos *PES*, *GTA* e por aí adiante. No fundo, à medida que em certas áreas as pessoas à frente delas vão mudando, assim mudam as mentalidades e maneira de encararem os videojogos, nem que seja por ser quase obrigatório devido ao enorme sucesso deste meio, que já ultrapassa a indústria do cinema. Como tal, é uma questão de adaptarem-se ou ficarem para trás. Iniciativas recentes como os programas *Insert Coin* no canal AXN e *Ultimate Gamer* na MTV, apesar das abordagens algo peculiares e com um longo caminho a percorrer, mostram ao menos um desejo de tentar pegar nisto dos videojogos, que já passaram há muito tempo de um simples fenómeno para um pequeno grupo, estando enraizados de maneira geral na sociedade moderna.

Fábio Cordeiro, Peniche

CARTA DO MÊS

Irão as consolas alguma vez acabar?

Não, nem a curto, médio ou longo prazo. O desenvolvimento tecnológico não tem fim (ou se tiver, está a muitos séculos de distância) e todos os anos, novas tecnologias são desenvolvidas, algumas delas com aplicação aos jogos que acabam por ser incorporadas nas consolas. Temos também de olhar para a indústria como ela é: um ramo onde, tal como nos outros, tem de haver actividade, dinamismo e lucro. Ou seja, um fabricante como a Nintendo (e já agora, a Sony e a Microsoft) não se pode "dar ao luxo" tão depressa de sacrificar o fabrico de plataformas de jogos, uma vez que constituem uma parte vital do seu funcionamento.
Num eventual cenário (muito improvável) de esgotamento das inovações tecnológicas aplicadas aos jogos, continuariam a fazer-se consolas periodicamente, mesmo sem novos argumentos, porque a indústria não pode parar. Seria como pôr fim à indústria automóvel ou à indústria cinematográfica - quando é posta em andamento, não pode ser interrompida.
A única excepção que eu consigo abrir é num hipotético cenário de uma crise energética mundial – e quando digo, estou a falar de uma crise gravíssima, muito mais grave que a de 1973, por exemplo – acompanhada de recessões económicas nos países desenvolvidos, quedas abruptas do poder de compra e instabilidade social. Aqui estariam reunidas as condições para fazer cair as vendas de jogos e consolas entre a classe média (sustentáculo dos países desenvolvidos) e tornar a indústria completamente inviável. Os fabricantes de consolas e estúdios de jogos seriam assim forçados a fechar portas pois os custos seriam insuportáveis, mas isto é um cenário verdadeiramente apocalíptico, semelhante à Grande Depressão.

Rui Barreiros, por e-mail

PRÉMIO
A CARTA DO MÊS GANHOU O FILME ZATHURA EM VERSÃO UMD

F.E.A.R.

Realizado pela equipa de *Condemned: Criminal Origins*, *F.E.A.R.* mescla acção na primeira pessoa com uma ambiência negra, a evocar sentimentos de medo e terror. A versão PS3 não vai fugir ao que já se viu na Xbox 360, tendo o jogador que assumir as funções de um membro da F. E. A. R. (First Encounter Assault Recon) e procurar um comandante que se pensa estar por trás de assassínios especialmente atrozes.
Um dos grandes trunfos da obra da Monolith concerne a IA dos adversários, que fá-los reagir em conformidade com a acção, estando na narrativa, na estabilidade do motor gráfico, na ambiência de tensão bem conseguida e na vertente *multiplayer* outros pontos importantes para fazer frente à concorrência no começo de vida da PS3, a qual *Resistance: Fall of Man* lidera.

Data · 13 de Abril | **Plataforma** · PlayStation 3 | **Género** · FPS | **Editora** · Vivendi

GOD OF WAR II

Kratos regressa mais impiedoso na pele de deus da guerra, a expandir a sua ira por ataques que se espalham por vistosas combos e magias devastadoras à medida que enfrenta bestas da mitologia grega, como ciclopes ou o guardião das portas do Inferno, Cérbero. Uma parte dedicada à resolução de puzzles, ainda mais engenhosos, e o grafismo divinal, puxando ao máximo pelas capacidades da PlayStation 2, constam deste soberbo título que não resta dúvidas ser a chave de ouro que encerra os últimos capítulos de vida da consola da Sony em grande estilo.

Data · Abril | **Plataforma** · PlayStation 2 | **Género** · Acção | **Editora** · Sony

EVERYBODY'S TENNIS

Eis um jogo de ténis que até apoio da Associação Japonesa de Ténis recebeu. Por um sistema pensado para público jovem, os jogadores precisam ganhar consciência do timing para bater na bola, com um de três botões a causar diferentes efeitos: *lob*, *top spin* e uma pancada mais lenta. Como noutros títulos da série *Everybody's*, os atletas são figuras *anime* com diferentes habilidades, para jogar a solo ou em partidas *multiplayer*, que poderão ser de duplas.

Data · Abril | **Plataforma** · PlayStation 2 | **Género** · Desporto | **Editora** · Sony

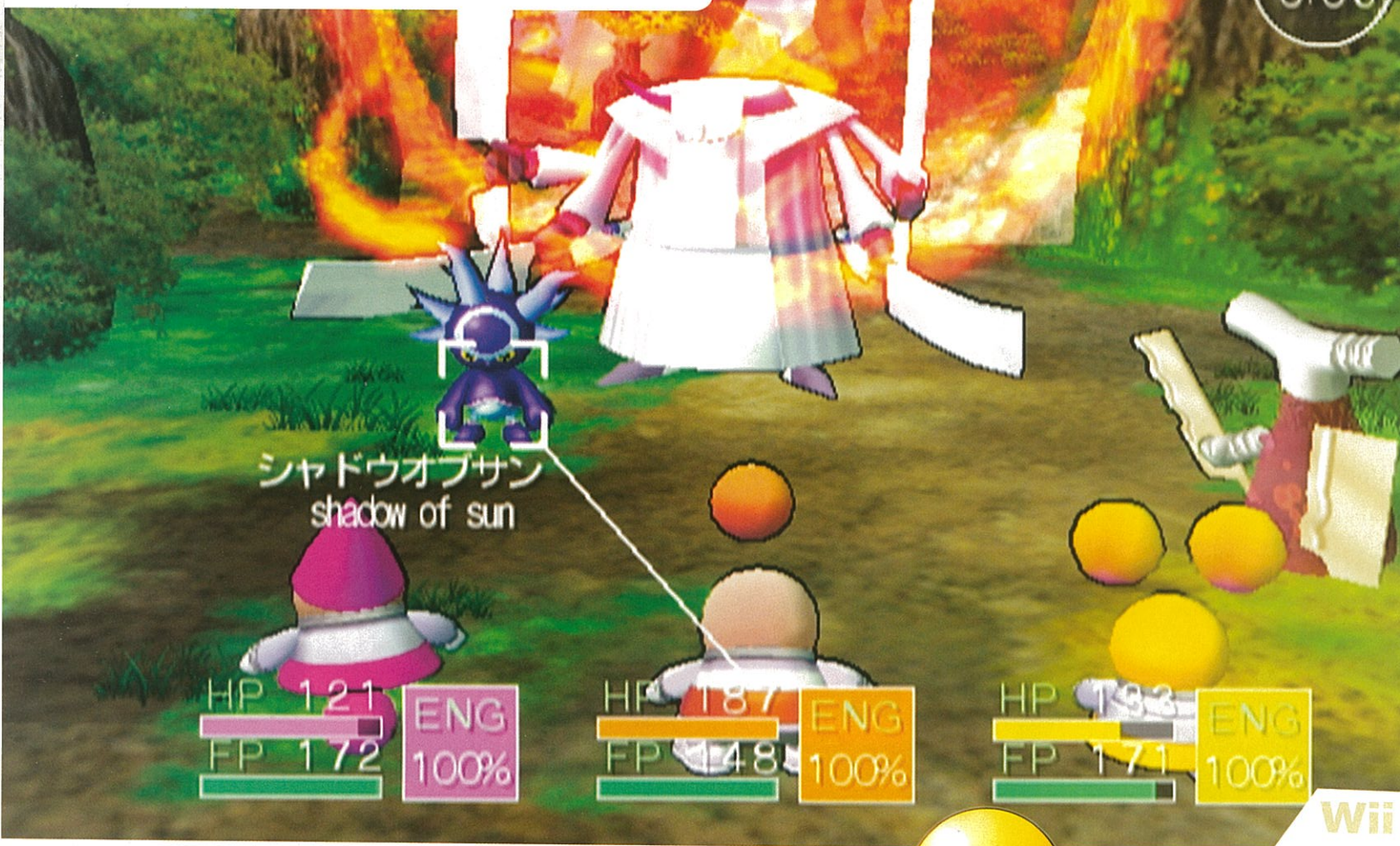
DUNGEONS & DRAGONS: TACTICS

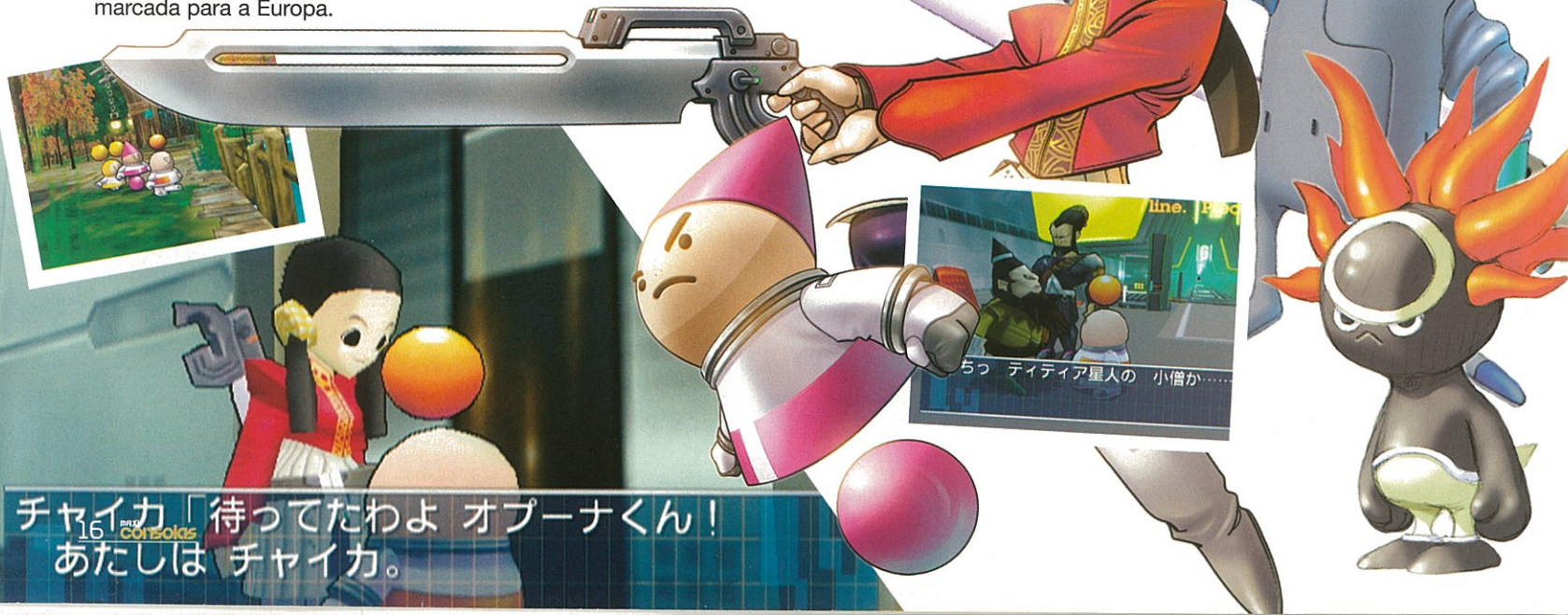
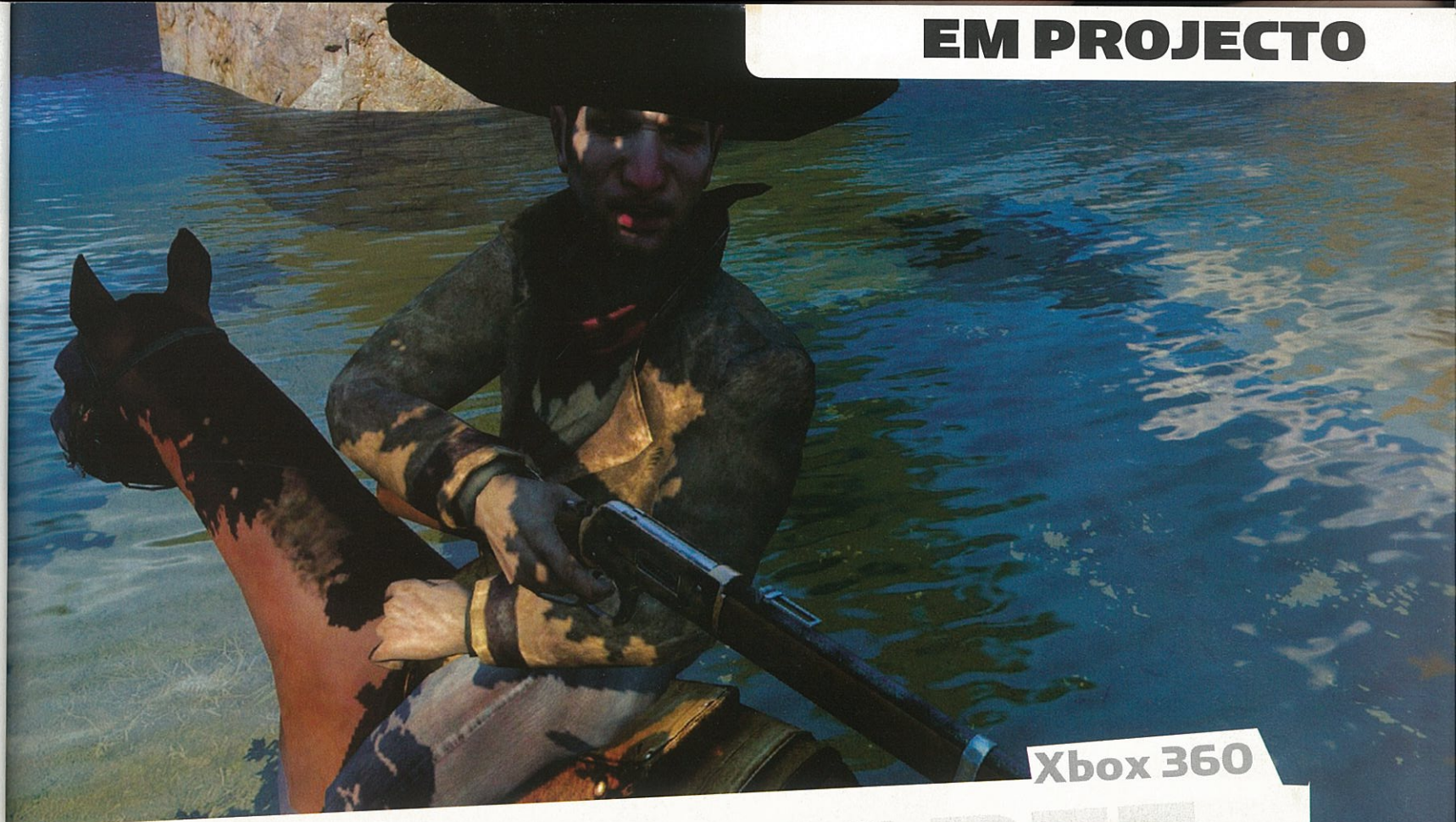
O famoso RPG estreia-se na PSP com este título na mira dos estrategas. Os jogadores vão integrar uma equipa de seis aventureiros e explorar o mundo místico de *D&D* na pele de qualquer classe à disposição, ao passo que evoluem as suas estatísticas por combates de acção por turnos. Vão também poder trocar de personagens via *wireless*, ou jogar modos cooperativos e competitivos a servirem-se de uma ligação Ad Hoc e descarregar novos conteúdos à medida que são concebidos.

Data · Abril | **Plataforma** · PSP | **Género** · Estratégia | **Editora** · Atari

LANÇAMENTOS PREVISTOS ABRIL

JOGO	GÉNERO	EDITORA
PLAYSTATION 3		
F.E.A.R.	FPS	VIVENDI
UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM	RPG	SONY ONLINE
XBOX 360		
GUITAR HERO II (COM GUITARRA)	OUTROS	ACTIVISION
WII		
BIONICLE HEROES	ACÇÃO	EIDOS
HEATSEEKER	ACÇÃO	CODEMASTERS
IMPOSSIBLE MISSION	ACÇÃO	SYSTEM 3 SOFTWARE
DISNEY'S LITTLE CHICKEN: ACE IN ACTION	AVENTURA/PLATAFORMAS	DISNEY INTERACTIVE
NINTENDO DS		
IMPOSSIBLE MISSION	ACÇÃO	SYSTEM 3 SOFTWARE
DINER DASH	PARTY GAME	EIDOS
ZENDOKU: BATTLE ACTION SUDOKU	PUZZLE	EIDOS
HARVEST MOON	RPG/SIMULAÇÃO	RISING STAR
PLAYSTATION 2		
DEMON CHAOS	ACÇÃO	KONAMI
GOD OF WAR II	ACÇÃO	SONY
HEATSEEKER	ACÇÃO	CODEMASTERS
RED STAR	ACÇÃO	TAKE 2
CAPCOM CLASSICS 2	ARCADE	CAPCOM EUROPE
PSP		
HEATSEEKER	ACÇÃO	CODEMASTERS
DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2	BEAT 'EM UP	BANDAI
CODED ARMS – CONTAGION	FPS	KONAMI
DINER DASH	PARTY GAME	EIDOS
HOT PXL	PARTY GAME	ATARI
SUPER FRUITFALL	PARTY GAME	SYSTEM 3 SOFTWARE
CAPCOM PUZZLE WORLD	PUZZLE	CAPCOM
ZENDOKU: BATTLE ACTION SUDOKU	PUZZLE	EIDOS
DUNGEONS & DRAGONS: TACTICS	RPG	ATARI
HARVEST MOON: INNOCENT LIFE	RPG/SIMULAÇÃO	RISING STAR

Nota: Estes dados foram fornecidos pelos respectivos distribuidores, podendo estar sujeitos a alterações.

OPOONA

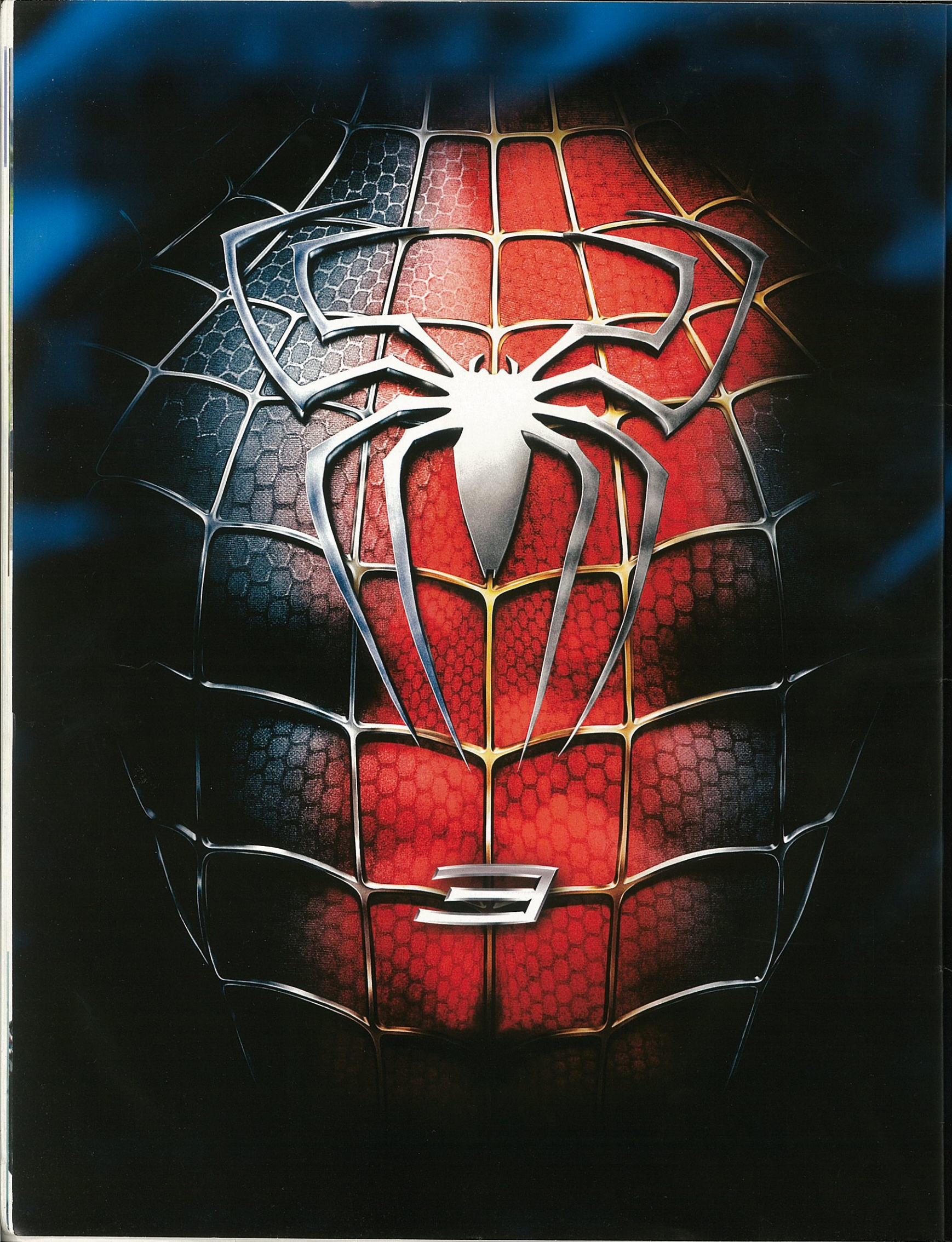
Da Koei parte o anúncio de um RPG para Wii com personagens peculiares e um sistema de batalha conhecido por "Active Bonbon". Este, como o resto do jogo, será desfrutado totalmente através do comando Nunchuk da Wii.
Os jogadores vão conhecer a missiva de um simpático habitante do planeta Landoll em busca de dois irmãos ao mesmo tempo que aceitam vários tipos de profissões para assim chegar a diferentes áreas do mundo. De notar que a nossa personagem é igualmente descendente de uns guerreiros anciões conhecidos como Cosmo Guards, responsáveis por manter a paz no universo. Como poderão verificar, o aspecto visual aponta para algo deveras original, com destaque para as personagens, que poderão exibir várias emoções faciais e corporais ao longo do jogo.
Um título bastante curioso, mas infelizmente ainda sem estreia marcada para a Europa.

Xbox 360

CALL OF JUAREZ

Depois do lançamento para PC por alturas do Outono do ano passado, este FPS que decorre no ambiente do Velho Oeste está a caminho da Xbox 360, prevendo-se que chegue à consola neste Verão.
Poucos detalhes específicos foram por agora anunciados quanto a esta versão, além da promessa de melhorias gráficas e a nível da IA. Lembramos que no jogo original assumíamos o papel de duas personagens que lutavam em lados opostos da lei, com o jogador a ver o desenrolar da atribulada história por ambos os prismas, com as personagens a terem cada uma as suas habilidades e características, sendo que uma beneficiava de um esquema de jogo mais furtivo e outra de um mais virado para a acção. Além da vertente *single player*, o jogo irá oferecer a possibilidade de participarmos em alguns modos *multiplayer* competitivamente e até em recriações de alguns eventos da história.

Xbox 360

MOTOGP 07

Prevista para o Outono somente para Xbox 360, a nova edição de *MotoGP* (não confundir com um simulador homónimo da Namco Bandai) quer ser a experiência de motociclismo mais imersiva, pelo menos até a Namco aprontar mais um título dedicado a este desporto motorizado. Podem contar com famosos traçados para testar a potência das motas, inclusive de 800 cilindradas, os pilotos licenciados da presente temporada de 2007 no modo MotoGP, um grau de personalização da mota superior, 20 motas inéditas, 17 pistas para o modo Extreme e suporte para até 16 jogadores em vários torneios realizados sobre a componente Xbox Live. O quinto jogo desta série, dos criadores de *ATV Off-Road* e recentemente *Ghost Rider*, ainda terá gráficos mais realistas a correr a uns estonteantes 60 *frames* por segundo e que se coadunarão com os requisitos da nova geração.

SPIDER-MAN 3

Com grande poder vem grande responsabilidade... e com o novo filme do Homem-Aranha vem o jogo correspondente. E ainda bem, porque esta é a sequela de um dos melhores títulos de super-heróis de sempre, agora a caminho da PlayStation 3 e Xbox 360.

Quando se fala de jogos de super-heróis, o excelente *Spider-Man 2* é uma referência imediata que conseguiu a dupla proeza de ser ainda uma fabulosa adaptação cinematográfica. Foi um jogo que cumpriu com as expectativas dos fãs do Cabeça de Teia, com a Treyarch (responsável pelas duas adaptações anteriores e ainda *Call of Duty 3* da Xbox 360) a conseguir replicar de forma brilhante uma das principais características do Aranha. Falamos, claro, da possibilidade de nos balançarmos nas teias por uma cidade de Manhattan muito bem recriada e com uma liberdade de acção inédita para o género. Tornou-se mesmo uma imagem de marca do jogo e que vai ter continuidade neste novo título.

Três anos separam um filme e outro, e de permeio a Activision lançou ainda *Ultimate Spider-Man*, com inspiração mais assente na popular linha de *comics* da Marvel. Mas apesar dos seus méritos, o entusiasmo foi moderado, talvez pela falta do fenómeno de bilheteira do Verão a servir de suporte. Por isso mesmo, e porque também estamos a falar de versões para PlayStation 3 e Xbox 360 (estão também previstas versões para a Wii, PlayStation 2, PSP, DS e GBA a cargo da Vicarious Visions), *Spider-Man 3* é um dos títulos a observar nestes próximos meses.

O fato negro do Aranha é parte central do jogo

À semelhança do seu antecessor (mais uma vez, não contamos com *Ultimate Spider-Man* nesta cronologia), o novo jogo do herói da Marvel vai seguir os acontecimentos do filme que deve estrear em Maio. Não se conhecem ainda muitos detalhes acerca da história do filme de Sam Raimi, mas o enredo principal envolve o aparecimento do simbionte, o fato preto do Homem-Aranha. Os fãs da personagem sabem que o simbionte é uma criatura alienígena bastante poderosa e com uma espécie de vontade própria que, mais tarde, dará origem a Venom. Não se sabe se será assim no filme (tendo em conta algumas liberdades artísticas dos anteriores), mas o fato preto tem presença

Monocromático Não se assustem que o jogo não é a preto e branco.

Super-herói Mesmo sem o fato negro o Aranha continua bastante poderoso.

Momentos interactivos

Combates de *boss* Estes momentos estão repletos de sequências deste género.

Como no filme O objectivo é tornar a acção de cariz mais cinematográfico.

Missões e objectivos secundários

Para além de termos de enfrentar o Sandman ou o novo Goblin, assim como três gangs que aterrorizam a cidade, não vai faltar uma boa quantidade de missões secundárias. Por isso podem contar com corridas pela cidade e que a produtora divide em Trick Races e Thrill Rides, embora ainda não seja possível dizer em que consistem. Felizmente, as missões de entregar pizzas do anterior foram postas de lado, mas vão poder, na pele de Peter Parker, embarcar em missões de fotografia para o Daily Bugle. Estão prometidas mais algumas surpresas no que diz respeito a missões paralelas aos objectivos principais do jogo e que devem ser reveladas em breve.

Simbionte A entidade alienígena que se apodera do Homem-Aranha promete ser um elemento marcante no jogo. Mas será que o vão conseguir controlar?

Combos Podemos aplicar uma vasta combinação de golpes aos inimigos.

Peter Parker O alter-ego do Homem-Aranha parece ter maior importância no jogo.

Pancadaria Quando tudo falha, um bom murro nos queixos pode resolver a situação.

Sandman e o novo Goblin estão confirmados

assegurada, tanto na película como, consequentemente, na adaptação em jogo.

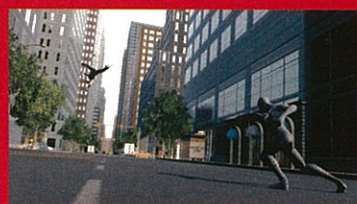
A determinado ponto da aventura dá-se a ligação do Homem-Aranha com o simbionte. Quando isto acontece, ficamos mais poderosos do que anteriormente, com acesso a um novo leque de ataques e animações específicas. A Treyarch parece ter levado em conta as diferenças de poder entre os dois fatos e estão planeadas missões específicas para quando envergamos o uniforme negro. E ainda existe uma espécie de modo Rage que, quando activado, permite efectuar ataques ainda mais poderosos. Alguns, aparentemente, capazes de "limpar" uma sala inteira de inimigos.

Mas voltemos atrás, mais precisamente quando mencionámos o facto de o simbionte ser uma entidade com vontade própria. Ao que parece, a sua utilização tem um preço, pois teremos, progressivamente, mais dificuldade em controlá-lo (ainda não são claras quais as consequências disto). Dá para perceber que, por imposição do enredo, serão muitas as missões com este fato. Mas não é claro se, nas versões PS3 e Xbox 360, será possível alternar entre os dois uniformes do Homem-Aranha sempre que nos apetecer. Já na versão PlayStation 2, pelo menos, podemos adiantar que gozamos dessa liberdade em algumas situações, embora ainda não seja possível adiantar quais.

Ainda no que toca às ligações entre o filme e o jogo, e também à semelhança do título anterior, vamos ter várias *storylines* a pautar a acção e, tudo indica, a possibilidade de escolher o que queremos (e quando queremos) fazer. O enredo principal segue o do filme. E pelo que já é conhecido de ambos, podemos contar com a presença de personagens como Sandman e o novo Goblin (e Venom, se as nossas preces forem atendidas). Este Goblin, como é domínio público, é Harry Osborn, o filho do Green Goblin original (o vilão do primeiro filme). Daqui, e de algumas imagens disponibilizadas, descobrimos que se mantêm as secções onde controlamos Peter Parker, que está modelado a partir do actor Tobey Maguire. Boa parte do elenco também deve marcar presença no jogo. E ao que parece vamos mesmo poder andar a tirar fotografias para o Daily Bugle na pele do alter-ego do Homem Aranha.

Ao todo estão previstas nove *storylines* adicionais, mais do que em qualquer outro jogo do Aracnídeo. O que dá direito a alguns vilões adicionais retirados directamente dos *comics*. Confirmados estão Morbius, Scorpion e Shriek, entre outros, com certeza.

Mas não é só. As missões paralelas presentes em *Spider-Man 2* e *Ultimate Spider-Man*, que implicavam parar os criminosos de Nova

Salvar a vizinhança

Como se não bastassem os supervilões, o Homem-Aranha ainda vai ter de lidar com três gangs que pretendem o domínio da cidade. Por isso é necessário estar atento ao mapa para ver as zonas mais afectadas pela criminalidade. Os três gangs têm visuais, características e até missões diferentes entre si. Por isso, contem desde já dar de caras com os Apocalypse Punks, os Dragon Tail (especialistas em artes marciais) ou o gang gótico feminino das Arsenic Candy. É difícil, a vida de um super-herói.

Testado e aprovado A mecânica que nos permite balouçar nas teias do Aranha por toda a cidade está de regresso, melhorando um dos melhores aspectos do jogo anterior.

Fisga de aranha Ao que parece, vamos poder usar as teias para nos catapultar para mais longe. Só não sabemos se podemos fazer isto sempre que nos apetecer.

Existem três gangs a aterrorizar a cidade

Iorque, foram reformuladas. Para manter o interesse (nada de entregar pizzas ou apanhar balões) existem três gangs a actuar no mundo de jogo, com o intuito de conquistar partes da cidade. No mapa podemos consultar as zonas que controlam ou as zonas que estão livres de criminalidade. Tudo isto parece ser dinâmico, pois o controlo das diferentes áreas da cidade vai mudando de mãos e, através do mapa, podemos mesmo tomar conhecimento das lutas entre gangs ou entre estes e a polícia. O nosso objectivo, claro está, é dar uma ajudinha a limpar a cidade destes criminosos em missões apelidadas de Crime Patrols. Cada gang apresenta características e missões específicas. Para além de parecerem fazer tudo para chamar a atenção do Homem-Aranha, desde

Uma Nova Iorque mais completa

Se o jogo anterior surpreendia pela recriação de parte da cidade de Nova Iorque, esta sequela acrescenta ainda mais ao cenário, com novas áreas subterrâneas e um maior detalhe nos edifícios. E não parece servir apenas para nos entreter a vista. A cidade é parte integrante da estrutura de missões. Mas mesmo quando não estão a combater o crime podem usar as teias do Aranha para explorar o mapa livremente, das ruas aos arranha-céus, passando pelos esgotos e rede de metro. Algumas zonas típicas da cidade real devem estar perfeitamente identificáveis, para não falar que podem dar de caras com o edifício do Daily Bugle, onde trabalha Peter Parker.

Sixaxis em acção O sensor de movimentos incorporado no comando da PS3 promete ser posto a bom uso no jogo, muito embora ainda não tenha sido revelado onde nem como...

Bruce Campbell Está confirmado! O actor de culto volta a dar voz ao narrador do jogo.

Novo Goblin Este é um dos vilões principais, tanto do jogo como do filme.

Animações Todas as acrobacias do Aranha voltam a estar muito bem recriadas.

fazer reféns, roubar carros ou, simplesmente, semear o caos.

Para derrotar estes e outros inimigos a Treyarch criou um sistema de combate de raiz. Para se ter uma ideia, existem mais de 150 movimentos de combate e dezenas de cadeias de combos, algumas permitindo encadear até dez golpes num adversário. Para além disso, e o que promete fazer as delícias dos fãs, parece existir uma maior integração dos poderes do Aranha (nomeadamente as teias) no sistema de combate. Será possível deixar os inimigos pendurados no cenário, prender uma série de deles numa teia para depois os rodopiar no ar ou puxá-los para nós, ao que se segue um poderoso golpe. São pequenos exemplos do que se avizinha ser um sistema de combate bastante divertido.

O novo sistema de combate foi criado de raiz

E como se trata da adaptação de um filme, toda a acção promete ser mais cinematográfica. A melhor maneira que a Treyarch encontrou de fazer isso foi com a introdução de algumas sequências interactivas, como já vimos em jogos como *Resident Evil 4*. Só que estes momentos podem também surgir no meio de um combate com um *boss*, o que nos leva a pensar em algo mais aproximado a *God of War* (mas menos sangrento; não se alarmem as famílias, porque este é um jogo para um público mais alargado). Para terem uma ideia, já pudemos ver o Homem-Aranha (vestido de preto) a esfregar a cara de Sandman numa carruagem de metro em andamento, ou o herói a girar e contorcer-se no ar, evitando uma série de carros que são projectados por explosões. O que faz lembrar algumas sequências memoráveis dos dois filmes anteriores. Prevemos que estas situações aconteçam com frequência, pelo menos nos confrontos com os vilões principais do jogo.

Existe também uma mecânica de progressão dos nossos poderes e habilidades. O que não significa que, de início, não somos aquilo que esperamos ser enquanto na pele do Homem-Aranha. Todos os poderes estão lá de imediato (todos menos os que surgem com o fato preto, não esqueçamos), mas parece existir espaço para a evolução das nossas características. Um aspecto onde a Treyarch defende ter conseguido o equilíbrio ideal para manter o jogo sempre divertido.

Aproveitamos também para mencionar que nas versões PlayStation 3 e Xbox 360 prevê-se uma maior variedade nos inimigos que teremos de enfrentar. A Treyarch promete, pelo menos, vinte tipos de inimigos diferentes, sem contar com os vilões que temos vindo a mencionar (e outros que ainda estão por revelar).

Obviamente que, de momento, uma das grandes curiosidades em relação a *Spider-Man 3* é a forma como

Nas teias do Aranha Como não podia deixar de ser, as teias do Aracnídeo mais famoso do mundo são parte integrante do sistema de combate, reconstruído de raiz.

Com grande poder... O fato negro do Homem-Aranha oferece um maior leque de movimentos mais poderosos, que não serão possíveis com o fato normal.

Variedade A acção decorre em muitos tipos de localizações interiores e exteriores.

Vida na cidade Todo o universo de jogo parece repleto de vida própria.

Sinistro O jogo promete mostrar um lado mais negro do herói da Marvel.

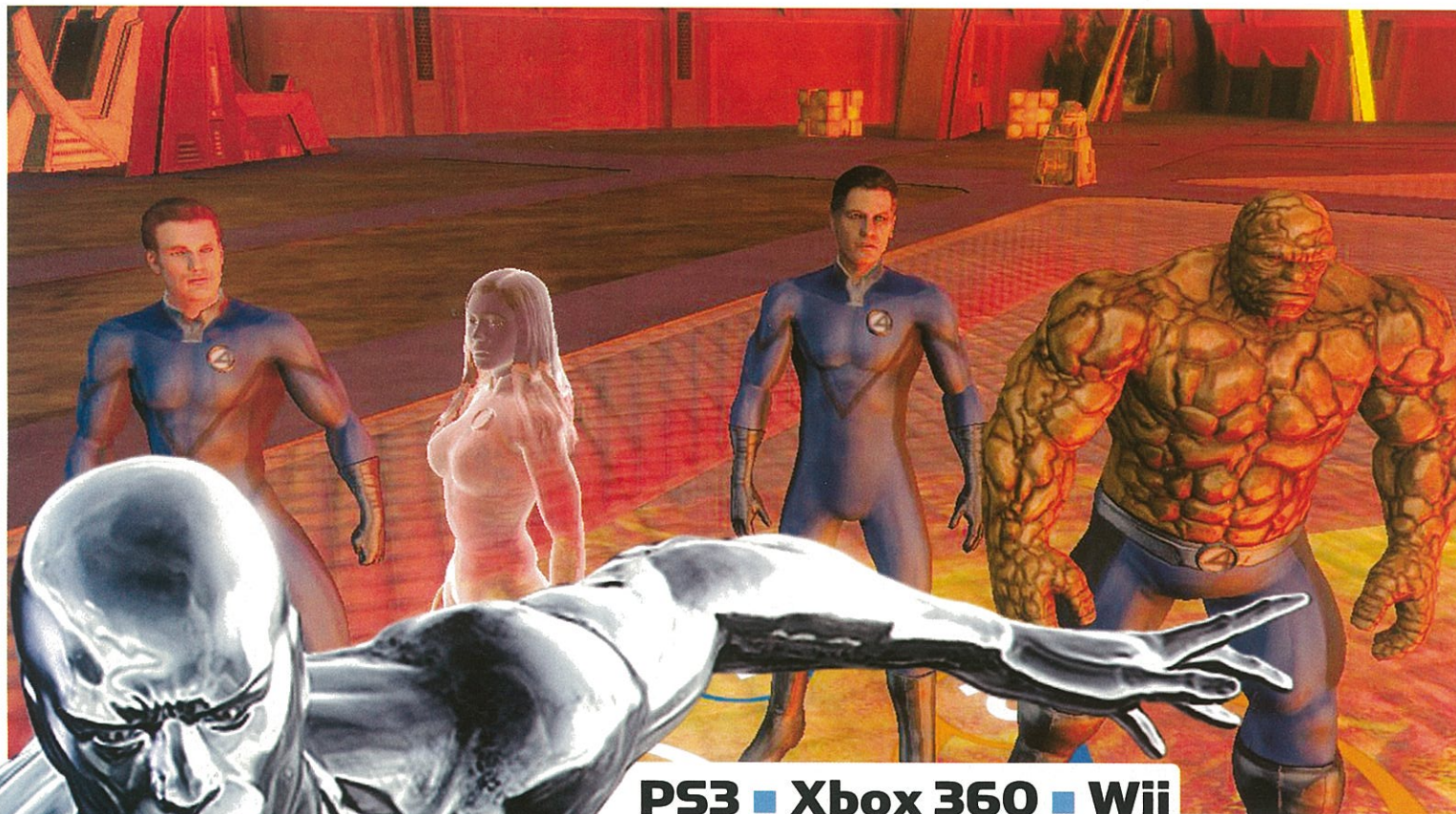
Tradicional Claro que o fato clássico do Homem-Aranha continua presente.

A cidade tem agora uma rede de metro e esgotos

vai aproveitar o poder das máquinas de nova geração. Isso deve verificar-se em alguns elementos que já mencionámos, como o versátil sistema de combate e a variedade de inimigos, mas como é óbvio, também na construção da cidade por onde nos vamos poder balançar livremente. O mapa do jogo é cerca de 25 por cento maior do que o do título anterior e bastante mais detalhado. Mas a grande novidade aqui está relacionada com a introdução de um nível adicional ao mundo do jogo. Além do topo dos arranha-céus e edifícios e das ruas de Nova Iorque, vamos ter também a rede de metropolitano e de esgotos da cidade, com cerca de dezasseis quilómetros... para cada um. Podemos explorar esta parte da cidade livremente, ao que parece, mas também será aqui que algumas das missões mais emocionantes vão ter lugar, segundo conseguimos apurar (o mencionado confronto com Sandman, por exemplo). E não se preocupem os mais cépticos pois, pelo que já vimos, as teias do Aranha parecem funcionar tão bem aqui como ao ar livre, o que promete ser bastante emocionante (já vimos o Homem-Aranha em perseguição a um comboio e parece excelente).

Para além disso, a equipa de produção está a fazer um esforço suplementar para tornar as missões o mais variadas possível, o que deve passar pela exploração de diferentes cenários, interiores e exteriores, ao ar livre ou subterrâneos, antes mesmo de chegarmos ao objectivo ou ao confronto final.

O que nos deixa entusiasmados com *Spider-Man 3* é o facto da Treyarch ter tido o bom senso de manter todos os aspectos que nos deliciaram no seu jogo anterior do Homem-Aranha, mudando apenas os aspectos mais criticados. Por isso, a mecânica de nos baloiçarmos livremente nas teias do Aranha deve permanecer tão ou mais divertida do que no anterior (que, afinal, já foi lançado há três anos). Toda a natureza *open ended* do segundo título também parece fazer a transição para esta sequela, incrementada com a presença de uma cidade maior, onde voltamos a destacar as novas zonas subterrâneas. Estamos desejosos por ver mais coisas em concreto. Mas tudo indica que a Treyarch volta a estar no bom caminho e que o Homem-Aranha terá o jogo que merece.

Pedro Real Nunes

PS3 ▪ Xbox 360 ▪ Wii

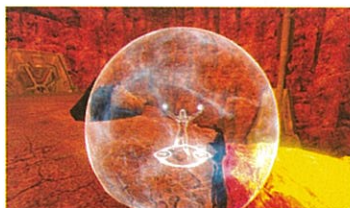
FANTASTIC 4
RISE OF THE SILVER SURFER

A Maxi rumou este mês a Nova Iorque para a primeira apresentação do novo jogo do Quarteto Fantástico inspirado no filme com o mesmo nome.

A Take 2 ganhou os direitos para adaptar a videojogo o novo filme do popular grupo de super-heróis Fantastic 4 (película cujo subtítulo é *Rise of the Silver Surfer*). Foi por isso com pompa e circunstância que a nata da imprensa mundial foi recebida no Comic Con de Nova Iorque, um evento gigante de *comics*, que demonstrou a todos uma quantidade de sinergias entre as indústrias da banda desenhada e dos videojogos.

Para terem uma ideia foram muitas as editoras presentes (só a Take 2 tinha dois stands gigantescos para mostrar este *Fantastic 4* e também o fabuloso *The Darkness*), chegando a Sony a ter uma área dedicada às suas consolas PlayStation do mesmo tamanho do stand da própria Marvel Comics.

Indo agora ao que interessa, este jogo do Quarteto Fantástico decidiu inspirar-se no modelo de um dos melhores títulos de super-heróis da actualidade. Deixando as grandes invenções de lado, *Rise of the Silver Surfer* utiliza uma mecânica em tudo inspirada nos conceitos de *X-Men Legends* ou do mais recente *Marvel Ultimate Alliance*. É uma espécie de RPG de acção, onde as personagens vão evoluindo, aprendendo novos golpes, combos, habilidades ou poderes especiais.

Cada jogador vai poder controlar em simultâneo os quatro elementos do grupo liderado

Mulher Invisível Tem estilo e os seus poderes defensivos parecem muito úteis.

Skrull O início do jogo leva a equipa a um confronto com os Skrulls.

Coisa Uma das nossas personagens favoritas em *Marvel Ultimate Alliance* foi também a mais utilizada nesta curta experiência. O seu poder destrutivo e humor nos diálogos marcam pontos.

X-Men Legends: as parecenças

Em conversa com Adam Sarasohn, um dos responsáveis pela versão Wii, descobrimos que parte das parecenças com a série *X-Men Legends* devem-se ao facto da câmara de jogo utilizada nesse título facilitar a faceta cooperativa que se quis, de raiz, dar a *Fantastic 4*. Como esse foi um dos factores de diferenciação entre os dois jogos lançados com inspiração no filme, utilizou-se uma mecânica em tudo idêntica, permitindo dessa forma que o utilizador esteja sempre em contacto visual com todos os elementos do grupo, controlando qualquer um dos super-heróis quando bem entender.

Ataques em grupo Basta deixar o rival no meio e realizar uma supercombo.

Jogos diferentes Contem com versões diferentes para Wii e PS3/Xbox 360.

Comic Con O evento decorreu numa gigantesca feira de *comics* em Nova Iorque.

Recriação fiel dos poderes dos quatro elementos

por Reed Richards, podendo escolher a qualquer momento que personagem controlar enquanto passa por algumas das sequências mais marcantes do filme. Tal como no seu rival da Activision, é possível ter até quatro jogadores a partilharem esta aventura ao mesmo tempo, bastando para tal apenas ligar os comandos às consolas em qualquer fase de jogo. Mesmo que estejamos a meio da acção é possível que um qualquer amigo entre neste modo cooperativo, sem que a aventura a solo seja de alguma forma afectada. Não é nada de novo, mas a verdade é que é um extra sempre digno de registo, quer tenhamos pela frente a PlayStation 3, a Xbox 360 ou a Wii.

Já que se falou de algumas das plataformas em que *Fantastic Four* será lançado, convém dizer que existem muitas diferenças entre as versões. Quando se coloca a Wii lado a lado com a PS3 e a Xbox 360 reparamos rapidamente que estamos a falar de títulos completamente diferentes. Em termos gráficos temos uma diferença abissal, mas na Wii todos sabemos que o mais importante não são os gráficos, por isso preparem-se para suar porque isto de ser super-herói tem muito que se lhe diga.

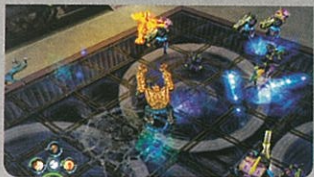
A nova consola da Nintendo possui um sistema de combos que utiliza com muita mestria as capacidades do comando Wiimote. Basicamente a equipa de desenvolvimento inspirou-se no efeito visual de cada combo para "obrigar" o jogador a desenhar no ar alguns movimentos que simulam o golpe especial da personagem controlada. Vamos imaginar que estamos a controlar Coisa e que este manda um murro no chão com as duas mãos, fazendo uma cratera no solo e arrasando com uma dúzia de adversários com as ondas de choque. Basicamente o utilizador da Wii terá de fazer um gesto com os dois braços em tudo similar, girando os dois comandos em simultâneo na direcção do solo. Este tipo de movimentos dá uma diversão acrescida à versão da Wii, mostrando-se bastante acrobática, diga-se de passagem. Mas a verdade é que consegue marcar a diferença, mesmo estando a alguns anos-luz das suas concorrentes PS3 e Xbox 360 em termos visuais. Para aqueles que estão mais assustados com esta situação, convém dizer que é possível desactivar este tipo de controlo das personagens, existindo os comandos mais directos por combinações de teclas para efectuar as combos, mas fica desde já a dica que o título perde assim grande parte da sua piada.

Quanto a essas versões, podem contar realmente com um excelente motor de jogo, capaz de alguns efeitos especiais surpreendentes e, pelo pouco que jogámos, recriando de forma bastante cuidada os superpoderes de todas as personagens (apenas vimos os quatro heróis de raiz num nível onde tínhamos de dar cabo de uma montanha de Skrulls, seres alienígenas muito conhecidos no universo Marvel, e que culminava com um *boss* que obviamente era o excelente Super Skrull). De qualquer forma, do Senhor Fantástico ao Tocha humana todo o trabalho para emular os efeitos conhecidos nos *comics* parece ter sido atingido, mesmo que os golpes que reúnem os poderes em simultâneo de mais de uma personagem (algo que também veio

Tocha Humana As suas discussões com Coisa são uma constante.

Combos Podemos juntar várias personagens para a realização de um supergolpe.

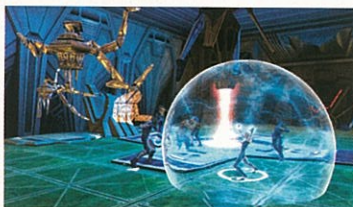
Poderes A verdade é que grande parte dos poderes das personagens estão no jogo e em termos de efeitos estes causam um grande impacto à mais exigente das audiências.

Wii: gráficos versus jogabilidade

O choque ao comparar um jogo da Wii com as versões de PlayStation 3 e Xbox 360 é, muitas vezes, brutal. Os gráficos são mesmo da geração passada e este impacto bastante negativo só passa quando os comandos nos chegam às mãos. Aí a diversão começa, com as simulações das combos a fazerem-nos desenhar no ar os mesmos movimentos que os heróis do Quarteto Fantástico, oferecendo dessa forma um ritmo bastante elevado ao jogo. Agora fica o aviso: para acabar este título convém ir ao ginásio algumas vezes por semana, pois é necessário estar em forma na altura do lançamento (isto de jogar na Wii é por vezes muito cansativo... em termos físicos, claro!).

Senhor Fantástico O líder do grupo é obviamente uma das peças em maior destaque no jogo. Com Destino novamente a chatear o grupo, será o seu sangue frio a resolver muitos problemas.

Stand Sony O stand da Sony neste Comic Con era perfeitamente gigantesco.

The Darkness Mais um jogo da Take 2 inspirado num *comic* e presente no evento.

Filme As personagens do jogo são recriações dos actores do filme.

A inspiração na linha de X-Men Legends é notória

directamente da linha de *X-Men Legends*) saiam um pouco do âmbito das BD do grupo – estamos a falar de golpes que nunca foram muito utilizados pelo Quarteto nas suas aventuras.

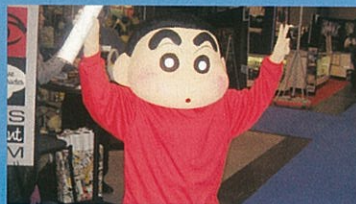
O que afasta mais este jogo de todos os seus rivais, seja em que plataforma for, é mesmo a câmara. Toda a acção decorre muito mais próxima das personagens, dando uma dinâmica diferente às hostilidades. Neste tipo de títulos, esta aposta tem factores positivos e negativos, pois se por um lado mostra o poder do motor de jogo, por outro limita de forma bastante vincada o controlo do grupo como um todo em termos de jogabilidade. Pode parecer um pequeno pormenor se tivermos em mente um simples RPG de acção, mas a verdade é que existem resmas de puzzles para resolver que obrigam a uma utilização de vários elementos do Quarteto Fantástico ao mesmo tempo e que com esta câmara podem ser um pouco mais complexos de concluir. Esperemos por isso que se consiga criar uma câmara mais dinâmica, onde o zoom se possa adaptar às necessidades do jogador e permita um controlo efectivo de todos os elementos deste grupo de super-heróis da Marvel.

Ainda nas facetas a alterar, seria também positivo que fossem implementados modos online cooperativos, tal como *Marvel Ultimate Alliance* fez. Infelizmente nada está planeado para esta vertente pela equipa de planeamento. De qualquer forma, este é aquele tipo de jogo que merecia oferecer boas opções por banda larga.

Resumindo, *Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer* parece oferecer um bom RPG de acção, que apesar de ser demasiado parecido com a linha apresentada em *Marvel Ultimate Alliance* – falando em consolas mais actuais – consegue pelo menos ser muito fiel aos *comics* do grupo. Não é de todo original, mas depois de inúmeras adaptações de BD menos conseguidas mais vale recriar modelos bem sucedidos do que inventar fórmulas e acabar com uma desilusão para os fãs.

Para quem segue os trabalhos da Activision, particularmente *X-Men Legends*, este título deverá também encher as medidas de quem é fã das aventuras da Marvel.

Nuno Catarino em Nova Iorque, EUA

Fanáticos dos quadradinhos

A quantidade de aberrações que tivemos oportunidade de ver nesta feira de banda desenhada foi algo sem precedentes. Pelo recinto era possível encontrar fãs, principalmente de *Star Wars*, vestidos a rigor (quase que rebentei a rir quando dei de caras com um Obi Wan com 60 anos). Eram às dezenas e o melhor de tudo era que quando se encontravam fingiam lutar com os sabres de luz. Um ambiente realmente diferente das feiras de videojogos, pois este é muito mais acolhedor e fomenta a partilha dos artistas com os fãs.

UM INESPERADO REGRESSO

NiGHTS into Dreams foi, e continua a ser, um título de culto, muitas vezes incompreendido, e nem a ruína da Sega Saturn demoveu nos fãs a esperança de ver esta criatura voltar a Nightopia. Com a chegada da nova consola da Nintendo, abre-se uma janela...

Um jogo francamente inspirado da colheita de 1996 provou o talento de Yuji Naka e da Sonic Team. Chama-se *NiGHTS into Dreams*, e as piruetas aéreas da sua personagem, que parece um arlequim embriagado, compõem as recordações mais doces do legado da Sega Saturn. O jogo não impediu a consola de fracassar aos pés da PSone e da Nintendo 64, mas foi e continua a ser uma obra-prima premiada pelos seus controlos e grafismo de sonho. Como os anos passaram, também a hipótese de ser criada uma sequela enfraqueceu, até que poucos a admitiram como provável e a Sega por fim dar luz verde à Sonic Team, para sossego e surpresa de quem, como nós, nunca deixou extinguir a esperança.

Junto de Takeshi Iuzuka, braço direito de Yuji Naka e um dos criadores de *Nights into Dreams*, conseguimos apurar que a sequela já se encontra em marcha e que a plataforma eleita é a Wii, confirmando os rumores que a apontavam como potencial sucessora da Saturn. As características da consola da Nintendo, aquilo que permite a nível da jogabilidade, são as razões que despertaram esta sequela (sem nome oficial) da sua longa e cavernosa hibernação, ao mesmo tempo que esclarece por que motivo não surgiu na Dreamcast ou noutro sistema de 128 bits – não se trata de querer uma revolução gráfica, segundo Iuzuka, mas tornar a experiência ímpar de *NiGHTS* mais surreal, o que se consegue a partir da interacção com os comandos da Wii, não apenas por uma actualização do visual.

Nas páginas seguintes de entrevista exclusiva, vão conhecer alguns pormenores do jogo. Pelo menos os que foram permeáveis à resistência de Takeshi, que mantém um grande

A Wii acorda NiGHTS de uma longa e cavernosa hibernação

véu de secretismo. Afinal, a Sega só o vai anunciar publicamente no princípio do mês de Abril. Ainda assim, conseguimos pescar novidades que decerto farão as delícias dos fãs de *NiGHTS*. Entre muitas surpresas, que também vão passar por uma mudança requintada do visual de Nightopia, são esperadas mais opções de modos (um para dois jogadores e uma funcionalidade online cuja natureza se desconhece), novas acrobacias para concretizar com o Wiimote, inimigos e *bosses* mais impressionantes, uma maior abertura na movimentação no ar e a possível presença de novas personagens humanas, além de Claire e Elliot, as duas crianças do jogo original cujos sonhos foram visitados por NiGHTS.

A lista de novidades estará completa poucos dias depois desta edição da MaxiConsolas chegar às bancas. Até lá, temos motivos de sobra para celebrar o inesperado anúncio e de estarmos expectantes quanto ao que poderá ser o resultado do produto final. Esta injecção de confiança na Sonic Team, cuja estima foi abalada pela recente sucessão de títulos baseados em *Sonic the Hedgehog*, (tirando o meritório título da Wii, analisado nesta edição), abre as portas do nosso imaginário a um eventual anúncio de *Shenmue 3* ou mesmo um segundo capítulo de outro clássico da Sega Saturn, o *shooter Burning Rangers* – agora tudo parece possível.

Mário Gabriel

FALA O PRODUTOR

Entrevistámos Takeshi Iizuka, um dos responsáveis por *NiGHTS into Dreams* e o cérebro desta sequela, para tentar saber, a custo, algumas novidades.

Como surgiu a ideia de criar *NiGHTS* para a nova consola da Nintendo?
Takeshi Iizuka (TI) – Estou interessado em fazer esta sequela desde que me lembro e o momento pareceu-me perfeito para pôr mãos à obra. O jogo é ideal a aproveitar as potencialidades do comando da Wii.

Vamos embarcar de novo nos sonhos (e pesadelos) de Claire e Elliot, ou existem novas personagens humanas, cujos sonhos vamos poder visitar?
TI – Como a narrativa do jogo original, o novo *NiGHTS* acontece no mundo dos sonhos, e a história vai seguir a aventura dessas crianças. Espero anunciar mais detalhes nos próximos meses.

A personagem principal (também chamada NiGHTS) vai estar sozinha nesta missão, ou haverá novos tipos de Nightmarens para controlar?
TI – Posso desde já confirmar que NiGHTS é a personagem principal e que terá novas habilidades, a explicar mais tarde. Quanto a

A vida é um sonho Sonhasse eu com sítios destes, e não saía mais da cama.

Viagem submersa Certas fases poderão ser debaixo de água, como no jogo original.

Bosses No final dos níveis vão voltar estes Nightmarens com aspecto circense. A luta com este em particular promete ser renhida, mas ninguém lhe nega o sentido de estética.

O homem do momento

Takeshi Iizuka mostrou-se relutante a desvendar o novo projecto, o que facilmente se percebe à luz da Sega não o ter revelado publicamente no instante em que a entrevista decorreu. Pelo menos, o criador não escondeu a intenção de tornar esta sequela motivo de orgulho para os fãs do jogo da Sega Saturn, tendo anunciado novos modos e um argumento com acção em Nightopia, de novo o fabuloso mundo dos sonhos. Para quem não jogou a obra-prima da era das 32 bits, este programador é conhecido também por trabalhos mais recentes, nomeadamente *Sonic Heroes*, tendo sido o director desse título.

Extras Seria óptimo ter uma mão-cheia de extras como os de *Christmas NiGHTS*.

Splash Garden Um nível original parecido a este em que água e ar se confundiam.

Haverá um modo para dois jogadores e funções online

outras personagens, não posso ainda revelar. Vão ter de esperar para ver...

Que novas acrobacias de voo esta carismática figura será capaz de fazer?
TI – NiGHTS terá um número considerável de movimentos acrobáticos, muitos deles inéditos, para o jogador controlar facilmente a partir do comando da Wii. Podem contar com *loops*, rodopios e outros movimentos que por agora são surpresa.

De que forma a nova plataforma da Nintendo lhe atrai?
TI – Estou particularmente entusiasmado por ver todo este avanço tecnológico e por saber que posso finalmente, enquanto programador, criar jogos nas novas plataformas com os quais só podia sonhar há alguns anos.

Somos fãs confessos desta simpática personagem. Acha que será capaz de manter o mesmo atractivo junto do público, passados todos estes anos?
TI – Espero sobretudo que os fãs de NiGHTS gostem tanto deste título como do original... Estou confiante que, com as novidades que penso introduzir, vai atrair também uma nova base de jogadores que ainda não conhecem o mundo desta personagem.

Que podemos esperar relativamente a modos de jogo?
TI – Além do modo para um jogador, que já todos conhecem, haverá um modo para dois participantes e certas funções online especiais.

Tenciona levar a experiência inspirada de *NiGHTS* até outras plataformas?
TI – Por enquanto, este novo *NiGHTS* é um exclusivo Wii.

Que outras licenças clássicas, desenvolvidas por si ou pela Sonic Team, gostaria de trazer de novo à vida?
Na altura em que criei *NiGHTS* não o visionei como uma licença clássica, mas sempre tive esperança de lhe dedicar uma sequela quando o momento certo chegasse. Por agora é a única série de que gostaria que as pessoas voltassem a falar.

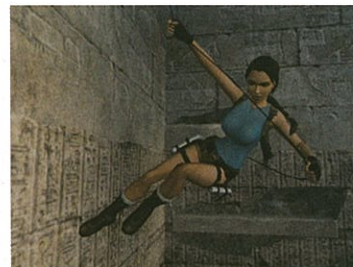
Mário Gabriel

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Milão foi o local escolhido pela Eidos para mostrar, pela primeira vez, o regresso de Lara ao Egipto, um dos cenários mais famosos de *Tomb Raider*.

Esta é a segunda apresentação de *Anniversary* a que a Maxi Consolas assiste. Na edição 74 foram publicadas as primeiras informações sobre o nível do Peru, conhecido, entre outros factores, pelo encontro com um tiranossauro. Agora, num evento rodeado de forte secretismo, a Eidos despede-se da selva da América do Sul e mergulha nas areias do Antigo Egipto, exibindo alguns dos novos movimentos de Lara e a renovação de puzzles que há onze anos deslumbraram milhões de jogadores em todo o mundo.

As semelhanças de *Tomb Raider: Anniversary* com o primeiro título da série são mais do que evidentes, mas a Crystal Dynamics opõe-se a rotulá-lo apenas de *remake*. Segundo Dax Ginn, o Senior Designer do projecto, "*Anniversary* não é um *remake*, é uma nova aventura de Lara Croft inspirada pelo *Tomb Raider* original. Se fizéssemos apenas um *remake* daquele jogo, penso que pareceria um título antigo, e foi por isso que tivemos que construir todo o jogo de raiz." A história mereceu igualmente alguns reparos de Dax. "Para os fãs, o enredo de *TR1* é um dos mais populares da série, mas houve algumas partes que não foram bem transmitidas. *Anniversary* é uma grande

Nostalgia A estátua do gato, uma das imagens marcantes do primeiro *Tomb Raider*.

Gancho O acessório ganha habilidades e permite a Lara correr pelas paredes.

Vida selvagem Ao contrário de *Legend*, os inimigos não são soldados mas ursos, morcegos, lobos, crocodilos, dinossauros e ainda há espaço para o sobrenatural com diversas múmias.

Fechar os olhos à nova geração

O facto de *Anniversary* não ser editado para PS3 e Xbox 360 gerou algumas questões, as quais Dax Ginn comentou da seguinte forma: "O objectivo de *TR Anniversary* foi sempre criar um jogo que nos permitisse pôr em prática todas as lições que aprendemos com os vários anos de programação na PS2. Quando surge uma nova geração de consolas, é sempre como se voltássemos ao ponto inicial em termos de desenvolvimento dos jogos, pois temos que criar toda a tecnologia do zero e aprender como conseguir os melhores resultados da consola. *TRA* é possível através do talento da equipa e do conhecimento da nossa tecnologia."

Na PSP Segundo Dax, a Crystal Dynamics está a puxar a consola até aos limites.

Longevidade Os fãs da série não deverão demorar mais de 12 horas a chegar ao fim.

Junta o isolamento do Tomb Raider original com Legend

oportunidade para contar novamente uma história muito popular usando tecnologia de topo." Aqueles que viveram a aventura original não encontrarão muitas surpresas neste campo, já que é relatada de novo a contratação de Lara por uma poderosa organização com o objectivo de recuperar um objecto mítico chamado Scion. Locais como a Grécia, o Peru e o Egipto serão pesquisados em busca deste artefacto e cedo Lara descobre que não só terá como adversários os guardiães destes cenários, geralmente em forma animal, como também terá que defrontar outras entidades que desejam descobrir os segredos do Scion. Se aqui tudo se sente demasiado familiar para quem na PSone, Sega Saturn ou PC acompanhou a estreia da heroína no mundo dos jogos, o modo como os conceitos se materializam ganha uma nova dinâmica.

Com Toby Gard, o criador de Lara Croft, novamente a colaborar com a Crystal Dynamics, participando no design e construção dos níveis e na criação e implementação das mecânicas de jogo, a equipa está pronta a recriar o ambiente e jogabilidade que fizeram de *TR1* um marco, nunca esquecendo o patamar alcançado pela série depois de uma década em desenvolvimento. Para Dax, *Anniversary* é uma mistura entre as qualidades de *Legend* e o isolamento que tornou famoso o jogo original; junção essa que, no seu entender, só se poderá sagrar vencedora. Mas onde *Legend* era linear, *Anniversary* volta a ter puzzles muito complexos ou apenas um desafio que se pode espalhar por toda a área do nível.

A citada sensação de isolamento foi uma das características mais importantes que a produtora quis resgatar do primeiro *Tomb Raider*. Afinal, Lara Croft percorre zonas que ninguém deveria pisar há anos. Dax recorda que em *Legend* Lara nunca se sentia verdadeiramente sozinha já que tinha a comunicação com os colegas, e que a equipa trabalhou muito para que isso não voltasse a acontecer. "Em *Anniversary* fizemos um esforço para que esse isolamento seja de novo uma realidade. O áudio tem aqui um papel importante, já que os efeitos sonoros e a atmosfera geral estão muito bem conseguidos, criando um profundo e credível ambiente, além de termos uma banda sonora onde são realçadas as músicas do jogo original."

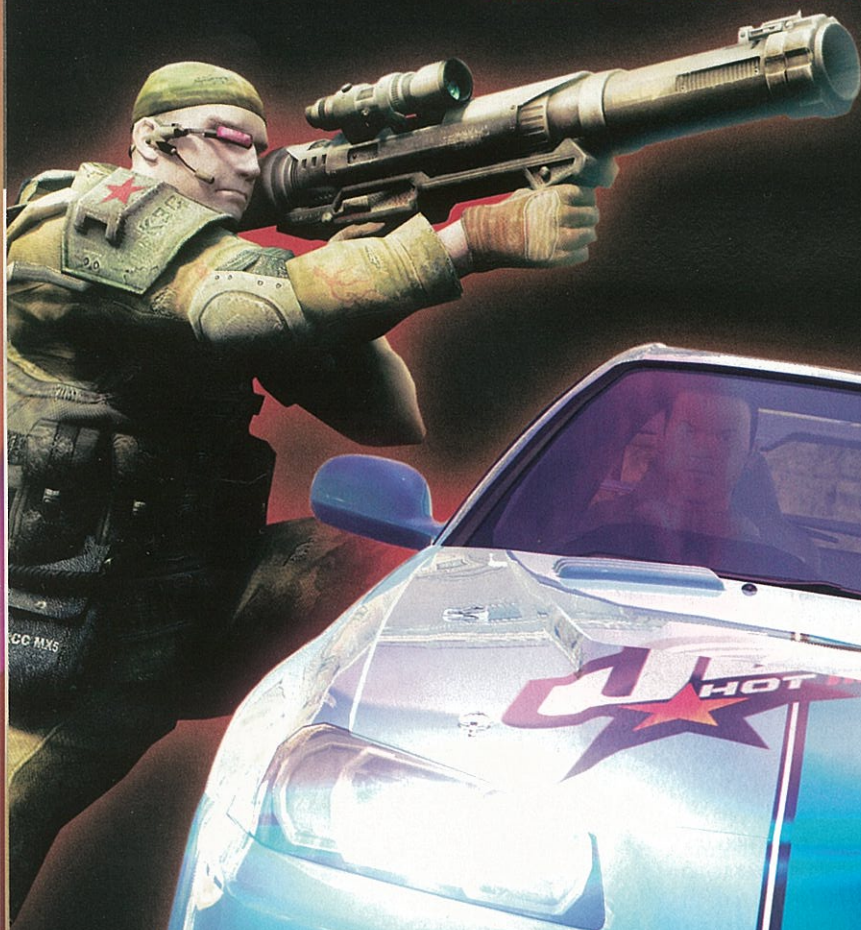
A sequência desvendada do nível do Egipto comprova a implementação de muitas das características delineadas no início da produção. Lara tem movimentos fluidos e ganhou novas habilidades. O seu número ainda não foi revelado, porém, sabe-se que é agora possível o equilíbrio em espaços exíguos como o topo de uma coluna e correr pelas paredes com a ajuda do gancho. E quando tudo foi usado para que no final de um corredor, num espaço enorme, apareça imponente a esfinge que se tornou uma das imagens mais marcantes do primeiro *Tomb Raider*, ou a estátua do gato que naquele jogo servia apenas de decoração mas que muitas teorias originou, um sorriso involuntário reconhece *Anniversary* como uma prenda a que todos os fãs da série ambicionavam.

Na PSP, Dax promete uma experiência de jogo semelhante à da PS2, com modos *multiplayer* exclusivos. Quanto a um *Tomb Raider* de PlayStation 3 e um novo de Xbox 360, o Senior Designer é mais cauteloso e confirma que está a ser programado, estando o seu lançamento previsto para 2008.

Nuno Faria, em Milão

THQ®

GAMER'S DAY

O martírio de 24 horas de viagem não foi suficiente para retirar brilho a São Francisco, cidade norte-americana que recebeu a edição 2007 do Gamer's Day da THQ. Jornalistas de todo o mundo foram reunidos numa discoteca local, onde alguns dos jogos mais importantes da empresa estavam disponíveis pela primeira vez. *Juiced 2* e *Stuntman: Ignition* foram as estrelas de serviço.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Depois do processo atribulado que levou ao lançamento do original, foi agradável verificar como a série cresceu. Recheado de licenças oficiais, onde se destaca o espectáculo Hot Import Nights, *Juiced 2* apresentou um modo online com imenso potencial e uma oficina de *tuning* brilhante.

De todos os jogos em exibição no Gamer's Day, *Juiced 2* foi o que melhores impressões deixou. Talvez não se lembrem, mas *Juiced* sofreu um processo bastante atribulado para chegar até aqui. Apresentado originalmente pela Acclaim em 2003, *Juiced* correu sérios riscos de nunca chegar às lojas com a falência da sua editora.

Depois de algum tempo em *stand-by*, *Juiced* foi finalmente adquirido pela THQ, juntamente com os estúdios responsáveis pelo jogo – Juiced Games. Ao lerem as reacções negativas da imprensa especializada relativamente à versão final distribuída pela Acclaim, a THQ decidiu corrigir algumas falhas, tornando-o significativamente superior. Resgatado e alterado, *Juiced* surgiu nas lojas como um satisfatório jogo de corridas de rua. Mas a THQ tinha planos maiores para a série.

A principal novidade de *Juiced 2* será a inclusão da licença Hot Import Nights (HIN). Embora não muito conhecida por estas bandas, a HIN é uma exposição de veículos modificados muito famosa dos EUA, procurada pelos eventos que organiza e por todo o espectáculo envolto. Com cerca de duas exibições por mês, a HIN percorre as cidades norte-americanas mais mediáticas como Seattle, Chicago, Nova Iorque, Las Vegas e São Francisco. O espectáculo está aberto ao público, que pode aí exibir as suas motas ou carros por uma modesta quantia.

Todo o espírito HIN foi transposto para *Juiced 2*, incluindo toda a parte do espectáculo como as modelos de sonho, os shows de luz e os DJ de renome. A THQ não mencionou qualquer tipo de licenças musicais, mas reconhecemos claramente uma música da banda inglesa Prodigy. Contudo, como disse Robert Badger, Lead Designer do projecto, "dentro dos videojogos não estamos limitados por dinheiro, logo podemos organizar espectáculos ainda maiores que os reais e em todo o mundo, não só nos EUA". Robert confirmou que cidades como Paris, Londres, Roma e Tóquio estarão presentes.

No modo carreira podemos fazer apostas nas corridas em que participamos. Se apostarmos na nossa vitória – e de facto vencermos – é possível ganhar uma bela quantia. Foram-nos exibidos dois tipos de provas: as corridas e as competições de *drifts*. Nas primeiras nada de invulgar; participantes da HIN são colocados lado a lado para encontrar o condutor mais rápido e habilidoso. A segunda competição consiste na realização de *drifts* (deslizes) em pistas próprias. Como não pudemos jogar é impossível afirmar como se portam os controlos do jogo, mas fomos informados que

Licenciados Existem cerca de 100 carros licenciados, com promessa de mais uns quantos para download. Além dos bólides, também as peças para *tuning* são licenciadas.

Todo o espírito HIN foi transposto para Juiced 2

Drift para a vitória Façam *drifts* e ganhem nitro, essencial para conquistar vitórias.

Legalizado Ao contrário de *NFS*, *Juiced 2* apresenta corridas oficiais e legais.

Todo bonito Modifiquem o vosso carro e coloquem-no à venda online.

Rica vida Os torneios serão realizados em cidades de todo o mundo.

os *drifts* foram "baseados no jogo *Sega Rally*, que os fazia bem".

Algo que ficou bem claro foi a direcção que *Juiced* tomou, contrária à de *Need For Speed*. Enquanto a série da EA procura colocar o jogador num enredo com gangs, polícia e corridas de rua ilegais, *Juiced* é um evento totalmente legal devido à licença HIN. Embora as pistas decorram nas ruas de cidades famosas, são circuitos construídos para o evento, com bancadas para o público e trajectos fechados. Não esperem, portanto, perseguições loucas ou carros civis no meio da pista.

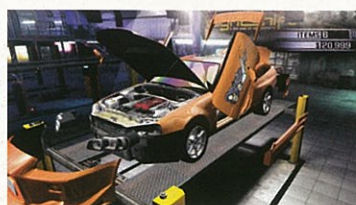
Seguindo a linha do original, *Juiced 2* apresenta cerca de 100 carros licenciados com várias marcas mundiais. Fabricantes japoneses como a Honda e a Toyota, ou europeus como a FIAT ou a BMW, estão confirmados. Contudo, o grande carro de *Juiced 2* será o bombástico Pagani Zonda, capaz de bater qualquer outro bólide presente. Isto sem modificações.

O vosso carro pode ser tão bom como o Pagani Zonda

"O que é fantástico sobre *Juiced 2* é que podem pegar no vosso carro favorito e com as modificações certas torná-lo tão poderoso como o Pagani Zonda!", disse Robert. De facto, a característica mais impressionante de *Juiced 2* foi mesmo a oficina de *tuning*. Para começar, o aspecto dos carros está soberbo, como é de esperar de um jogo para a Xbox 360, consola onde foi exibido. Nessa oficina podem modificar o visual do carro e as suas componentes motoras com peças licenciadas.

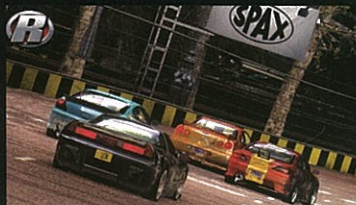
Uma das opções mais interessantes deste modo permite "explodir" o carro, separando todas as peças individualmente. Depois podem mover livremente a câmara e até entrar no lugar do condutor. Podem modificar uma série de peças do interior do carro, como o volante e os bancos – especialmente agradável se jogarem com a perspectiva do piloto. O nível de modificação é tal que podem alterar as portas do carro para umas idênticas às dos Lamborghini, com abertura na vertical. Mas há mais.

Além de um número elevadíssimo de peças para alterar o exterior do carro, terão à vossa disposição um vasto leque de *decals* para "desenhar" no bólide. Durante a exibição fomos presenteados com a construção de um carro de "gelo". Primeiro, Robert alterou as cores do carro para azul escuro e roxo, com oscilações das linhas na parte traseira. Depois acrescentou meia dúzia de *decals* (cada carro suporta até 50 diferentes), alterando o seu comprimento e largura, bem como as cores para branco e azul claro. Para terminar em beleza, Robert colocou um *decal* de um boneco semelhante à personagem Homem de Gelo, da Marvel. O resultado final desta modificação de dois minutos foi simplesmente brilhante.

Artistas de tuning

As potencialidades da oficina de *Juiced 2* são enormes. Podem separar individualmente cada peça do carro e até entrar num modo esqueleto onde verificam o interior do motor. Pela primeira vez num jogo podem alterar a forma como as portas se abrem e o interior do veículo, como o volante e os bancos. Contudo, o que mostrou um tremendo potencial foi a liberdade oferecida a nível de *decals*. Ficámos surpreendidos com a quantidade de combinações e possibilidades existentes, já que os podem mover, alargar, rodar e cortar. O material está cá; venham os artistas.

Emocionante Quando é o próprio carro que está em jogo, não podem facilitar!

A combinar Alterem o aspecto do piloto e carro para que combinem da melhor forma.

Sega Rally Embora pouco realistas, os *drifts* de *Juiced 2* pareceram divertidos.

"Show" Contem com muita música, muitas modelos e, claro, muitos carros.

Aguentam o stress? Cada piloto de *Juiced 2* tem uma barra que enche ao serem pressionados pelos outros condutores. Os erros serão mais frequentes quando isso acontece.

Os artistas podem colocar os carros à venda online

Ficámos impressionados com as potencialidades deste modo *tuning*, bem capaz de rivalizar com o também soberbo Autosculpt de *Need For Speed*. Segundo Robert, "as possibilidade de *tuning* em *Juiced 2* são quase infinitas e artistas que dediquem algumas horas a brincar na oficina podem criar verdadeiras obras-primas". Desenhar um carro lindo e original é interessante, mas o que podemos fazer com ele, além de correr no modo principal? A resposta foi: "através do modo online na PlayStation 3 e na Xbox 360, os jogadores podem exibir as suas criações, vendê-las e até apostá-las nas corridas entre os melhores".

Uma das funções mais interessantes do online de *Juiced 2* é permitir criar corridas entre dois jogadores, onde o prémio é o carro do derrotado. Arriscado, mas sem dúvida interessante. Quem não tenha muito jeito para corridas, mas se ache um artista, pode desenhar os seus bólides e colocá-los à venda online para que outros jogadores os possam comprar. Além dos carros, também podem ser trocadas combinações de *decals*. Entretanto, Robert confirmou que mais carros estarão disponíveis para download após o lançamento do jogo, não surgindo para já porque os modelos reais ainda não estão disponíveis nos stands. Mesmo pressionado, Robert não revelou que veículos podemos esperar.

Um dos aspectos mais particulares e engraçados do online de *Juiced 2* será o ADN dos pilotos. Ao participarem em corridas, a IA irá gravar a vossa forma de jogar, formando depois um "ghost" controlado pela IA que será uma recriação da vossa personagem. Este ADN poderá depois ser colocado online, para que outros jogadores o possam desafiar. Robert anunciou ainda que serão colocados online vários ADN de pilotos reais famosos, embora não tenha mencionado nomes.

Outra forma de se destacarem no jogo será o modo de edição de personagens. Em *Juiced 2* não é só o carro que conta, mas também o piloto, logo podem modificar tanto a vossa personagem como o próprio carro. Além da forma física, podem enfeitar a personagem com uma série de adornos como gorros, camisolas e afins para que a vossa personagem e ADN sejam realmente únicos no modo online da nova geração.

Previsto para PSP, PS2, PS3, DS e Xbox 360, *Juiced 2* promete ser uma delícia para os fãs do género.

Ricardo C. Esteves

NFS, cuida-te O Autosculpt de *NFS* é excelente, mas *Juiced 2* promete muito.

Ainda melhor Os veículos serão altamente detalhados na nova geração.

Aposta tudo Se apostarem em vocês numa corrida podem ganhar ou perder muito.

Negócio online Além dos carros podem também vender *decals* online.

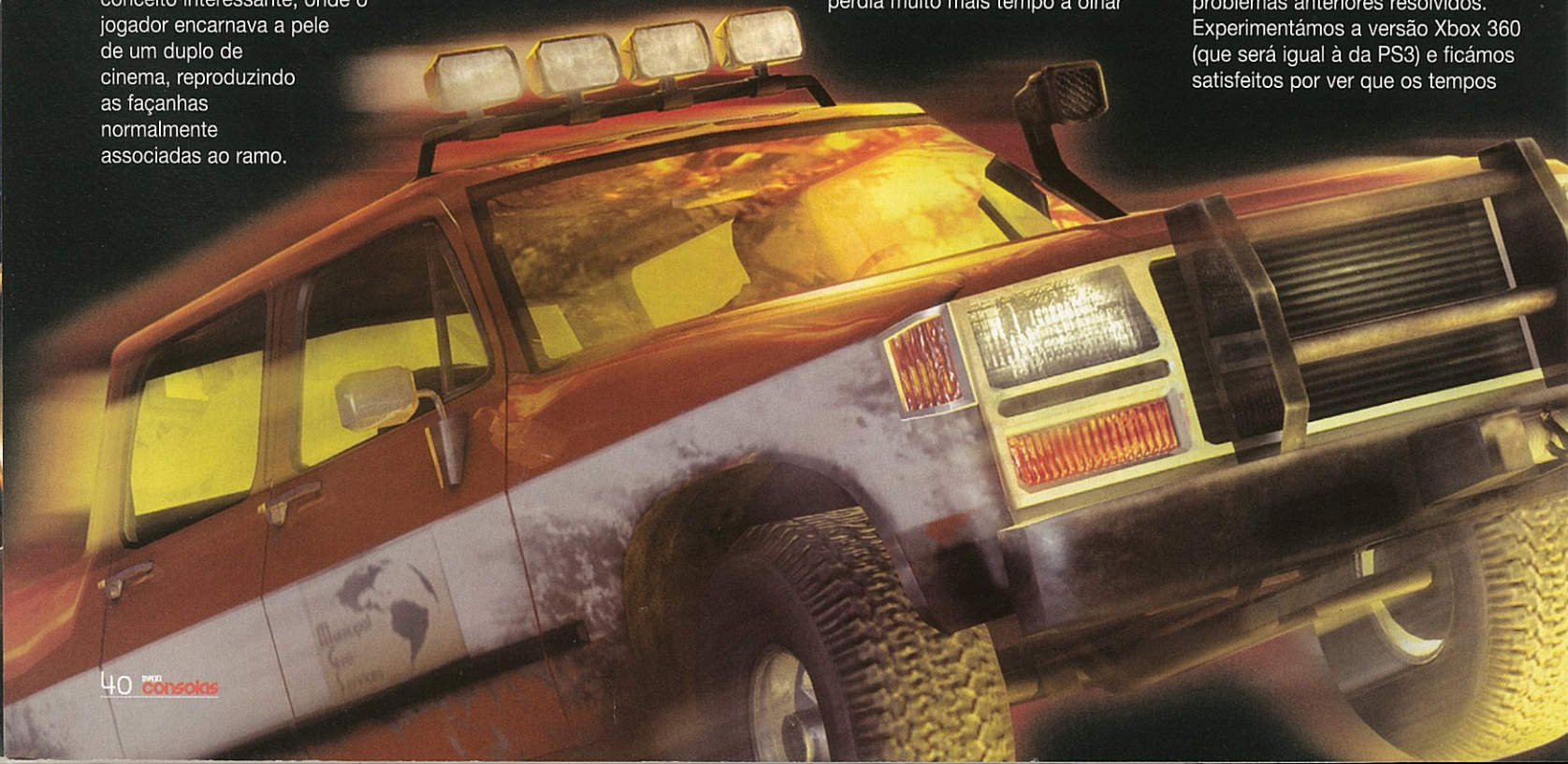
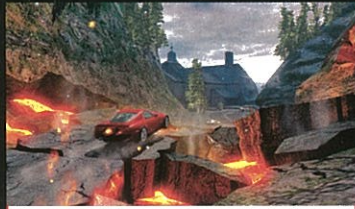
STUNTMAN: IGNITION

Agora nas mãos da THQ, *Stuntman* promete fazer esquecer as frustrações do anterior com tempos de *loading* praticamente inexistentes. Os novos modos competitivos online e o sistema de pontuação prometem manter os jogadores viciados durante semanas.

Não existem muitos casos como o desta série. *Stuntman* foi originalmente lançado para o mercado pela mão da Atari, então em exclusivo para a 128 bits da Sony. O jogo apresentava um conceito interessante, onde o jogador encarnava a pele de um duplo de cinema, reproduzindo as façanhas normalmente associadas ao ramo.

Acidentes, ultrapassagens, saltos perigosos e manobras a alta velocidade eram algumas das tarefas necessárias para agradar aos realizadores dos filmes. Este conceito provou ser divertido e a jogabilidade satisfazia, mas vários problemas técnicos tornavam o jogo demasiado frustrante.

Com tempos de carregamento do tamanho do mundo, repetir as missões (que por vezes demoravam segundos) tornava-se um processo desgastante, onde o jogador perdia muito mais tempo a olhar para ecrãs de *loading* do que propriamente a jogar. E assim se desperdiçava um enorme potencial.

Cientes do valor que a série tem, a THQ adquiriu a licença *Stuntman* e prepara-se agora para lançar um novo jogo, com grande parte dos problemas anteriores resolvidos. Experimentámos a versão Xbox 360 (que será igual à da PS3) e ficámos satisfeitos por ver que os tempos

Aos bocados O sistema de física de *Stuntman* está excelente.

No cume Os filmes são inspirados em películas reais de sucesso.

Sobre duas rodas Em *Stuntman: Ignition* poderão guiar vários tipos de veículos, não estando limitados a carros. Motas (como na imagem) e *hoverboards* são exemplos.

Impressionem Além das proezas tentem manobras loucas para obterem mais pontos.

Estrelato Será que conseguem obter o título de melhor duplo online?

O sistema de pontuação assegura o interesse

de *loading* de missão para missão são escassos e que recomeçar uma prova falhada é instantâneo.

Outra novidade capaz de agradar aos mais impacientes será o acrescido número de proezas que podem falhar. No original ao perderem uma proeza eram forçados a recomeçar a sequência, contudo em *Ignition* podem falhar até cinco proezas em cada filmagem. Esta alteração vem facilitar a vida do jogador casual, permitindo-lhe continuar o jogo, mas o sistema de pontuação (online e offline) assegura o interesse do jogador *hardcore*.

Mas mesmo com cinco erros possíveis por sequência, *Ignition* está longe de ser um jogo fácil. As proezas requerem enorme destreza e é praticamente impossível fazer uma sequência à primeira. Tal como no original, um bom conhecimento do percurso e das proezas a realizar é fundamental para conquistar os realizadores. Conquistar pontuações elevadas é mesmo uma tarefa apenas ao alcance dos melhores.

Sempre que ultrapassam com sucesso uma proeza recebem uma pontuação, mas se desejam alcançar o topo do ranking precisam de fazer mais do que cumprir o que é pedido. Para manterem a pontuação em aberto e juntarem combinações de proezas terão de jogar de forma perigosa, cientes que estão limitados por um breve período de tempo.

Ignition está dividido em seis filmes fictícios, estes repartidos por cerca de seis sequências de proezas. No Gamer's Day pudemos testar Aftershock, o primeiro desses filmes, e Overdrive, o quarto. Aftershock fez lembrar imenso o filme *O Cume de Dante*, com Pierce Brosnan, colocando o jogador perante calamidades inerentes ao acordar de um vulcão. Lava percorre a montanha e o chão desaba em sucessivos terramotos, enquanto o duplo tem de evitar elevações abruptas de rochas e percorrer estradas repletas de outros condutores em pânico.

Sendo o primeiro filme, Aftershock não foi muito difícil, embora tenha exigido diversas tentativas – mesmo com o perdão das cinco falhas. Já o segundo filme em rodagem, Overdrive, recriava um filme policial dos anos 70, a lembrar a série *Starsky & Hutch*. Perseguições a alta velocidade e manobras completamente loucas foram frequentes durante as sequências. Como seria de esperar, Overdrive era consideravelmente mais complicado que Aftershock, mas igualmente divertido.

Os únicos veículos disponíveis nas demos em exibição eram um carro desportivo para Aftershock e outro para Overdrive, a lembrar ligeiramente o veículo utilizado por Starsky na série. Embora diferentes de conduzir, ambos reagiram lindamente aos controlos, seguindo a linha de boa jogabilidade já existente no anterior – dada a exigência presente na maioria das proezas, não poderia ser de outra forma. Embora somente dois veículos estivessem disponíveis, a THQ prometeu a presença de outros como *hoverboards* e motas para a versão final do jogo.

Estando a correr na Xbox 360, seria de esperar um detalhe gráfico elevado, e embora não tenha um visual de encher o olho, *Ignition* tem bom aspecto. Mais digna da nova consola é a física presente no jogo. Todos os caixotes, carros, rampas, casas, vidros e afins possuem uma física realista e individual, o que ajuda a uma melhor experiência de jogo. Este pormenor é particularmente positivo nas repetições em câmara lenta, após superada mais uma sequência de proezas. Os ângulos de câmara para as repetições são realmente soberbos e dignos de um filme.

Por último, o modo online. Tanto na PS3, como na Xbox 360, existirá um ranking global com os melhores tempos de cada sequência, onde podem até ver as corridas dos outros jogadores e fazer o download do seu *ghost*, permitindo uma corrida contra a performance gravada. Mas há mais. Além dos rankings e dos *ghosts*, existe um modo Versus onde poderão defrontar outro jogador em tempo real. Estes desafios podem ser feitos numa prova já existente ou numa sequência criada pelos jogadores através de um modo para editar as proezas.

O pouco tempo que tivemos com *Stuntman: Ignition* foi genuinamente divertido e viciante. A jogabilidade é bastante sólida e as sequências de proezas estavam bem construídas, com o grau de dificuldade exigido para um jogo destas características. A correcção obrigatória das falhas do anterior foi resolvida com tempos de *loading* praticamente inexistentes, embora seja necessário ver ainda como se porta a versão de PlayStation 2. Seja como for, serviu para nos deixar ansiosos para jogar mais *Ignition* perto do lançamento, marcado para este Verão.

Ricardo C. Esteves

Uma atrás de outra A construção das sequências é brilhante.

À altura *Ignition* está graficamente bastante bom na Xbox 360 e PlayStation 3.

Só mais uma Depois de começar, é difícil largar *Stuntman* – o vício está todo cá.

Rever o sucesso Depois de concluírem uma sequência podem ver as "filmagens".

CONAN

Indicado para adultos, este será um jogo de acção na terceira pessoa inspirado no bárbaro criado por Robert E. Howard. Fiel à natureza violenta das primeiras aventuras publicadas, *Conan* pareceu-nos um título sólido e com potencial, mas que necessita ainda de muito trabalho.

Jogos inspirados na personagem *Conan: O Bárbaro* são raros e maus. Embora seja uma personagem adorada por muitos, ninguém conseguiu utilizar esta licença de forma positiva, mas isso pode mudar em breve. No espaço de um ano, os fãs do anti-herói serão agraciados com o MMORPG *Age of Conan* (na Xbox 360) e com este *Conan*, mais indicado para os fãs de acção pura.

A aventura será inspirada nas publicações iniciais de Robert E. Howard, embora não siga nenhuma história em particular. Citando o produtor do jogo, "o objectivo é percorrer o mundo como Conan a desbastar tudo de todas as maneiras e feitios". Um conceito pouco ambicioso, mas que retrata fielmente o espírito do bárbaro.

Uma das secções que vimos foi Stygia, conhecida pelos fãs como um antro de magia negra. Aqui foi possível observar a interacção com o cenário e várias formas de destruir inimigos. Conan pode cortar cabeças, pernas, braços e torsos com uma série de armas. Vimos combinar duas espadas e equipar um enorme machado nas duas mãos. Existem dezenas de armas para encontrar, mas não esperem nenhuma que seja muito mais eficaz que as outras – é a força de Conan que faz a diferença.

O jogo terá um sistema rudimentar de RPG, com uma evolução leve da personagem, permitindo desenvolver movimentos especiais que, segundo o produtor do jogo, "nenhum humano com um machado conseguiria fazer". Infelizmente, este tipo de movimentos estavam ainda numa fase bastante básica, pelo que a THQ prefere mostrar este aspecto numa futura ocasião.

A apresentação ficou marcada por uma luta entre Conan e uma lula gigante a bordo de um navio. Este combate pareceu bastante interessante, com bons efeitos visuais, a lembrar o combate entre Kratos e a Hydra em *God of War*. Pelo que apurámos, o jogador terá de enfrentar dezenas de humanos, animais e uns quantos monstros.

Como se encontra, *Conan* não impressiona – *God of War II* numa consola inferior é mais interessante – mas estamos confiantes que a THQ irá utilizar o muito tempo que ainda tem para aperfeiçoar esta nova aventura do bárbaro. Esperem-no no início de 2008 na Xbox 360 e PlayStation 3.

Ricardo C. Esteves

"Zombificados" A lula gigante pode transformar a tripulação em zombies.

O bárbaro A violência é uma das principais características deste jogo.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Desenhado para PlayStation 3 e Xbox 360, *Frontlines* apresenta um vasto modo online e uma campanha elaborada com algumas características únicas. Com suporte para 32 jogadores nas duas consolas, *Frontlines* promete ser um dos jogos online mais interessantes de 2007.

Durante a nossa estadia em São Francisco tivemos oportunidade de experimentar *Frontlines*, tanto no modo a solo, como no online para 32 jogadores. A acção decorre no ano 2024 e opõe Inglaterra e EUA a Rússia e China numa luta pelos recursos naturais do planeta. Ao contrário do popular *Battlefield*, o enredo terá maior importância no modo campanha, revelado através de várias *cutscenes*.

Uma das características únicas do modo campanha de *Frontlines* será a incorporação de vários elementos normalmente associados aos modos de jogo online. Morrer, por exemplo, é ainda menos problemático em *Frontlines* que noutros jogos, pois não é necessário regredir no tempo (via Load Game ou Continue) para continuar – a personagem do jogador reaparece numa localização dominada pela sua facção segundos depois de morrer.

Outra peculiaridade de *Frontlines* é indicada pelo próprio nome. No mapa de jogo poderão verificar o estado da "linha da frente", que basicamente define quanto do mapa dominam as duas facções. A conquista territorial é essencial para cumprir os objectivos das missões e aumentar o poder da facção.

A última grande novidade de *Frontlines* estará na soberba utilização dos *drones* – pequenos robôs telecomandados que asseguram a localização de inimigos e objectivos. *Drones* não são novos neste tipo de jogos, mas os de *Frontlines* possuem extrema liberdade de movimentos e podem ser utilizados constantemente. No exemplo demonstrado, um *drone* foi colocado num telhado de frente para a facção inimiga, oferecendo uma localização actualizada e privilegiada de todos os adversários presentes nessa mesma área.

Frontlines é suportado por um vasto leque de veículos e armas. Tanques, helicópteros e jipes serão comuns às duas facções, embora existam detalhes únicos a cada coligação. O seu controlo pareceu simples e competente pelo que pudemos experimentar, tal como toda a jogabilidade em geral. Quanto ao modo online, tudo muito semelhante à campanha com suporte para 32 jogadores em simultâneo para Xbox 360 e PS3, embora esteja em aberto a partilha dos servidores entre PC e a 360.

Com potencial para ganhar destaque no online das novas consolas, *Frontlines* será lançado durante o Outono do ano corrente.

Ricardo C. Esteves

"Airbus" Existem helicópteros de combate e de transporte de tropas.

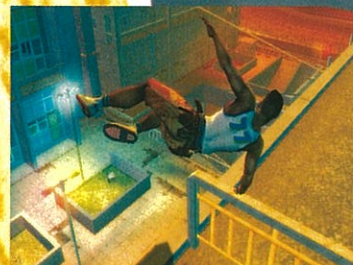
Luta pelo petróleo Até nos videojogos os americanos são doentes pelo ouro negro.

FREE RUNNING

A Maxi deslocou-se a Madrid, mais precisamente à casa PlayStation 3 de *nuestros hermanos* para conhecer o novo projecto da Rebellion.

Temos que admitir: quando ouvimos dizer que a Rebellion estava a desenvolver um jogo de Parkour, pensámos que tinha sido desta que os rapazes da produtora britânica (responsáveis por *Rogue Trooper*) tinham dado em loucos.

Mas a verdade é que este fenómeno urbano está em grande expansão e tal como os skates nos nossos tempos de infância, parece que as referências a este desporto radical sucedem-se a bom ritmo. É o caso de filmes como *Casino Royale*, que utilizou Sebastien Foucan – a maior estrela da modalidade – como cabeça de cartaz para as acrobacias mais perigosas. E a verdade é que existem marcas bem conhecidas de roupa desportiva a criar linhas pensadas de raiz para as necessidades de cada fã de Parkour. Basta ver a parceria criada entre a própria Adidas e a Take 2 para que tudo o que seja vestido pelas personagens do jogo exista na realidade e esteja disponível nas lojas.

Para quem não conhece ou nunca ouviu falar de Parkour (com o crescendo de popularidade já existem derivações da modalidade original, chamando-se uma das novas vertentes precisamente Free Running), esta é uma espécie de arte marcial adaptada aos tempos

Adidas Grande parte das roupas existentes surgem de uma parceria com a Adidas.

Cenários São bem avantajados e contam com edifícios de vários andares.

Parkour As novas tendências e modas são mesmo assim. Qualquer dia ainda alguém se vira para nós e diz: "Ainda gostas de andar de skate?!? És mesmo 'cota'!".

Bond como exemplo do Parkour

As referências ao Parkour na última película de James Bond são mais que muitas e tudo se deve à presença de Sebastien Foucan no elenco de *Casino Royale* (o criador da vertente Free Running do Parkour esteve em grande destaque, encarnando a personagem Mollaka). Mas não pensem que as referências a esta modalidade ficam por aqui, pois podem contar com várias acrobacias do mesmo género efectuadas pelo próprio Daniel Craig na pele de 007. Pormenores de cortar a respiração que merecem ser revistos com mais atenção depois de se conhecer um pouco mais acerca de *Free Running*.

Apresentação Contou com a presença do produtor do jogo e foi muito concorrida.

PlayHous3 A apresentação de *Free Running* decorreu na casa PlayStation 3 em Madrid.

Uma nova moda que chega às consolas PS2 e PSP

modernos que utiliza apenas o corpo humano para ultrapassar obstáculos naturais. Uma mistura de skate mas sem skate, patins em linha mas sem patins, ou seja, uma doidice a saltar muros, parapeitos, varandas e todos os obstáculos que nos apareçam pela frente.

O jogo consegue captar com alguma distinção a ambiência da modalidade, com cenários bem avantajados, existindo três zonas completamente distintas para explorar, onde o objectivo é passear por múltiplas zonas londrinas a sacar as mais loucas acrobacias. A interface é facilmente reconhecível por todos aqueles que conviveram de perto com a linha mais radical da Activision, onde se incluem séries como *Tony Hawk* ou *Mat Hoffman*. O esquema é em tudo similar, com as sequências de combos a serem privilegiadas em termos de pontuação.

Uma das maiores diferenças passa pela exaustão física das nossas personagens (podemos escolher um homem ou uma mulher para dar início a um modo história com objectivos predefinidos). Estão disponíveis acções para aliviar as quedas e caso não as usem acreditem que as energias dos nossos Traceurs (nome de todos aqueles que praticam esta modalidade de origem francesa) ficam mesmo pelas ruas da amargura.

Claro que para evitar que os ossos das personagens se transformem em farinha o melhor será mesmo conhecer cada cenário de forma minuciosa. Assim, sabermos onde existem todos os pontos de apoio para que os jovens Traceurs continuem a facturar nas pontuações é algo de muito importante para a nossa sobrevivência e progressão.

Em termos de evolução das características da personagem, estão disponíveis novas habilidades para desbloquear, como também várias técnicas de Parkour. Geralmente estas estão associadas a um determinado tipo de roupa que tenha sido comprada, necessitando cada jogador de desempenhar a melhor performance possível para aceder aos conjuntos mais acrobáticos.

Quanto aos modos, tanto para o *single player* como para o *multiplayer* existem três tipos de especificações. Temos o Race, corrida pura entre edifícios, o Trick, onde ganha quem fizer mais combos, e o Target Collect, onde o objectivo passa por recolher determinados itens antes do nosso adversário directo.

A má notícia reside mesmo no online. Para o *multiplayer* sobrou apenas o jogo offline, em ecrã dividido, de forma a poder ser partilhado com um qualquer amigo (o que, diga-se de passagem, retira muita profundidade às nossas deslocações). Na PSP felizmente que pelo menos temos o Wi-Fi a dar um ar da sua graça, permitindo que dois amigos se armem em Traceurs nos modos atrás referidos.

Apesar de não ser um *Tony Hawk*, a verdade é que *Free Running* vai ao encontro de uma moda que parece estar também a implantar-se em Portugal. Esta apresentação infelizmente não foi totalmente conclusiva quanto à qualidade final deste título, que conta com a chancela Take 2. Por isso fica desde já a promessa de um veredicto na próxima edição, para sabermos o que realmente vale o universo do Parkour virtual num teste alargado.

Nuno Catarino, em Madrid

Multiplayer Existem três modos para que dois jogadores partilhem as loucuras do Parkour, mas infelizmente nada de online deu à costa, existindo apenas ecrã dividido.

Género · Acção | **Editora** · SCEE | **Realização** · Sony Santa Monica | **Site** · www.us.playstation.com/godofwar2 | **PVP** · € 59,99

PlayStation 2

GOD OF WAR II

Raramente um jogo esperado de forma tão ansiosa consegue ultrapassar as enormes expectativas que à sua volta se geram, mas se há algo que a Sony Santa Monica nos ensinou é que não se deve subestimar o deus da guerra...

A primeira meia hora de jogo em *God of War II* é um período de puro génio, paradigmático da escala, emotividade e diversão que esperamos encontrar (de forma mais ou menos consciente) em qualquer videojogo. E o melhor de tudo é que serve de mote para o que vamos poder desfrutar durante toda a aventura.

Embora já tenhamos revelado na antevisão da edição passada grande parte do que se desenrola nestes primeiros trinta minutos de jogo – mas não tudo! –, não vamos adiantar quaisquer outros dados com receio de estragar potenciais surpresas. Basta avisar, para efeitos de argumento, que após este tempo de jogo encontramos Kratos, personagem principal, regressado à sua forma de mortal e decidido a escalar de novo ao Olimpo para se vingar dos deuses ali residentes e que por mais de uma vez despertaram no Fantasma de Esparta a sua lendária fúria.

Não esperem encontrar em *God of War II* um sistema de jogo que revolucione quer o género, quer a própria série. Este é um título bastante fiel ao original, sem grandes alterações às mecânicas anteriormente estabelecidas. No entanto, isto não o impede de ser superior ao antecessor em todos os sentidos, revelando uma ambição e um sentido épico que nos consegue cativar desde os primeiros minutos até ao apoteótico final (e que parece preparar já o último capítulo da trilogia).

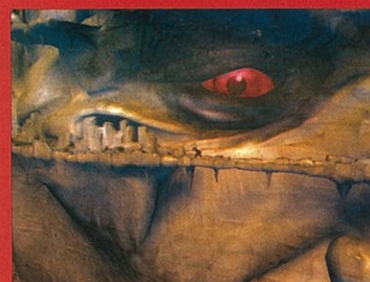
O sistema de combate, por exemplo, encontra-se praticamente intacto. O grosso das batalhas continua a ser travado com as principais armas de Kratos, as Blades of Athena, cujas combos são alcançadas de forma idêntica às do primeiro capítulo. A personagem terá mais tarde acesso a outras armas, como a espada Blade of Olympus, a lança Spear of Destiny ou o martelo Barbarian's Hammer, este último resgatado das garras do líder bárbaro cuja destreza militar provocou o juramento de Kratos a Ares e que iniciou toda esta saga. Estas armas servem principalmente como complemento das Blades of Athena, sendo possível colocar qualquer uma delas na função de arma secundária, alterando entre as Blades e a "ferramenta" de apoio com o simples premir de um botão. E tal como no primeiro jogo, tanto o arsenal como as magias podem ser aperfeiçoados em troca das almas recolhidas dos inimigos derrubados. Em termos de complexidade este sistema continua a ficar aquém de jogos como *Devil May Cry 3* ou *Ninja Gaiden*, mas tal facto é compensado pela pura brutalidade e violência com que Kratos se dedica ao combate. A forma como a personagem elimina os seus adversários recorrendo às imprescindíveis *cutscenes* interactivas revela um forte impacto visual: o espartano rasga os inimigos ao meio com as suas próprias mãos, derruba minotauros com potentes cabeçadas, desmembra soldados e espanca-os com os seus próprios braços, arranca os globos oculares dos ciclopes... São várias as figuras mitológicas com quem Kratos se cruza ao longo da sua demanda, como Teseu, Perseu, Ícaro e Prometeu, e todos eles encontram nas mãos do espartano um desfecho extremamente violento. Alguns deles acabam até por fornecer um objecto ao espólio do ex-deus da guerra e que desbloqueiam possibilidades inéditas em *God of War*. O Velo de Ouro de Jasão, por exemplo, permite que Kratos, com um toque rápido em L1, defenda os projécteis contra si enviados e os devolva à procedência, enquanto as Asas de Ícaro dão-lhe a habilidade de

Pontos Fortes

Componente visual magnífica, com destaque para o detalhe, escala e geometria dos níveis.

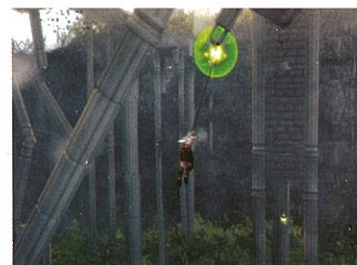
Uma lição sobre como construir uma sequela: é maior e melhor que o original em todos os aspectos.

O argumento faz de Kratos um verdadeiro (anti-)herói trágico envolto numa missão de vingança.

A vossa missão...

Desprezado pelos restantes membros do Olimpo, Kratos, recém-consagrado como deus da guerra, vira-se para Esparta, a sua cidade natal, favorecendo-a em campanhas militares. Zeus, regente dos deuses, teme a ambição do espartano e como tal orquestra a sua queda, revertendo-o à forma de mortal. É a missão de cada jogador auxiliar Kratos na sua demanda por vingança, tarefa que o levará a entrar em conflito com grande parte do bestiário mitológico grego e várias figuras lendárias da Antiguidade.

Extras realmente divinais

Para além do modo de campanha, cuja longevidade ronda as catorze horas (cerca do dobro do original), encontramos ainda uma grande série de extras disponíveis após o término do jogo. O Challenge of the Gods apresenta sete arenas, cada qual com um objectivo diverso, enquanto o Arena of the Fates permite-nos combater contra qualquer inimigo presente no jogo. Encontramos ainda sete novos fatos para Kratos, o modo de dificuldade Titan e a possibilidade de visionar as *cutscenes* do jogo em formato de história. Mas para ter acesso a tudo isto é necessário terminar a aventura em vários níveis de dificuldade.

Deus da vingança A personalidade anti-herói de Kratos está ainda mais demarcada neste segundo jogo, fruto da sua sede de vingança contra os deuses do Olimpo.

Lowlands Esta sequência é uma das mais brilhantes de todo o jogo.

Asas pelos ares Os interlúdios com Pégaso servem para variar a jogabilidade.

A experiência está isenta de tempos mortos

planar durante alguns segundos e são indispensáveis para circular por entre o corpo do titã Atlas, que segura o globo terrestre nos seus quatro braços. Outras ferramentas ficam ainda ao dispor de Kratos, como um talismã que lhe permite deter o correr do tempo durante breves segundos (apenas junto de certas estátuas) e que deve ser utilizado para resolver alguns puzzles.

É espantoso como a Sony Santa Monica produziu uma experiência praticamente isenta de tempos mortos, com um notável equilíbrio entre as vertentes de combate e as de exploração e resolução de puzzles.

Tudo isto é-nos apresentado através de um sistema de câmara automática exemplar. Normalmente franzimos o sobrolho a este tipo de ângulos fixos, mas a verdade é que a produtora conseguiu fazer-nos mudar de ideias, tal como no primeiro jogo. A perspectiva é sempre a ideal, e apelidar este sistema de "câmara fixa" é extremamente redutor, já que nos é mostrado sempre o ângulo ideal quando entramos numa sala ou enquanto subimos por uma corrente ou escadote, ajudando a estabelecer uma sensação de escala em relação aos cenários a visitar e proporcionando ao jogo uma sensação cinemática ímpar. Não é perfeita, já que por vezes os inimigos de maior porte podem obscurecer a linha de visão, mas não é nada que um veloz reposicionamento da personagem não resolva.

A tapeçaria de momentos inesquecíveis urdida por este jogo estende-se desde o combate inicial com o Colosso de Rodes às cavalgadas de Pégaso (uma delas leva-nos até ao covil de um titã), passando por toda a viagem até ao templo das Sisters of Fate e pelos bailados bélicos de Kratos nos fabulosos combates contra os *bosses*. Seria impossível enumerar todas as sequências que teimosamente nos permanecem na retina, mas a verdade é que a soma das mesmas é igual a um jogo de um ritmo implacável e equivalente a uma viagem de montanha-russa pela mitologia grega.

Tudo isto encontra-se recriado sobre o mesmo motor do primeiro jogo, embora o acréscimo de detalhe e qualidade seja notório. A direcção artística e a já supracitada sensação de escala, seja em relação aos cenários ou a certos inimigos, são outros

Visceral É magnífica a brutalidade com que Kratos se dedica ao combate.

Deus do relâmpago? Continuam a surgir alguns poderes mágicos de apoio.

Arquitectos de sonhos A geometria, construção e profundidade dos níveis conseguem atingir alturas inéditas na PlayStation 2. Simplesmente magnífico.

Uma tapeçaria de momentos memoráveis

pontos de destaque obrigatório. Aqui entra também a banda sonora de cariz orquestral, que está imbuída na jogabilidade de forma a acompanhar os acontecimentos e funcionando como o perfeito complemento à experiência de jogo.

A longevidade, uma das preocupações mais prementes do primeiro jogo, é aqui um problema menor, pois as cerca de 14 horas da campanha são ainda complementadas por um elevado número de extras, embora verdade seja dita que a ânsia de continuar a aventura tenha permanecido em nós... o que, normalmente, só se pode dizer de uma obra de grande qualidade. No fundo, deixámo-nos encantar pelo brilhantismo de um jogo magnífico que nos fala de um ex-deus da guerra sedento de vingança contra os seus antigos pares. E quem somos nós para contrariar uma divindade?

Nuno Moreira Santos

Veredicto

O melhor
Tudo se resume à escala épica deste que é um dos melhores jogos de sempre na PS2.

O pior
Talvez catorze horas continue a saber a pouco, culpa da imensa qualidade do conjunto.

Opinião final
É um dos melhores, mais belos e mais equilibrados jogos de acção alguma vez produzidos e razão de sobra para adiar a passagem para as novas consolas. O ambiente épico, adulto e cinemático deste jogo devem ser exemplares do que se pretende alcançar numa obra de entretenimento interactivo. Saudemos o deus da guerra!

- **Gráficos 9/10**
Fazem-nos desejar que a PS2 ande por cá mais alguns anos.
- **Jogabilidade 9/10**
É um enorme prazer controlar Kratos.
- **Som 10/10**
A banda sonora orquestral adapta-se de forma exemplar às ocorrências.
- **Longevidade 8/10**
Dura cerca de 14 horas, depois vêm os extras.

10/10

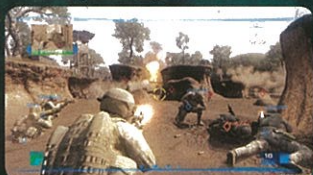
Alternativas a este jogo God of War (PS2) ■ Ninja Gaiden (Xbox)

Género · Acção Táctica | **Editora** · Ubisoft | **Realização** · Ubisoft | **Site** · http://ghostrecon.uk.ubi.com/graw2 | **PVP** · € 74,99

Pontos Fortes

Versão melhorada do Cross-Com que permite ver, em ecrã inteiro, as movimentações dos nossos soldados.

Um grafismo mais polido que o original, repleto de efeitos fabulosos e um realismo impressionante.

Uma jogabilidade que mantém um excelente e saudável equilíbrio entre a estratégia e a acção.

Uma sólida componente online, com suporte para 16 jogadores em modos cooperativos ou competitivos.

Xbox 360

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Depois de ter sido aclamado como um dos melhores jogos do ano passado, *GRAW* volta a oferecer uma das grandes experiências de acção táctica da actualidade. Mesmo não sendo radicalmente diferente do seu antecessor.

Advanced Warfighter 2 é mais uma espécie de evolução do título do ano passado (já de si excelente) do que propriamente uma revolução. O que não é, de facto, um aspecto negativo, uma vez que introduz uma série de elementos que acabam por tornar toda a experiência mais sólida e gratificante que a original.

Quem se aventurou no título anterior vai sentir-se, logo de início, completamente em casa. A acção tem lugar imediatamente a seguir aos acontecimentos do original, com uma escalada de conflito no território mexicano a ameaçar ultrapassar a fronteira com os Estados Unidos. O capitão Scott Mitchell, o protagonista que voltamos a encarnar, ainda se encontra no terreno onde, mais uma vez, é chamado a intervir em missões sem "o conhecimento oficial" do governo. Afinal, a sua equipa não se chama Ghost (fantasma) à toa. Tudo muito Tom Clancy, portanto, que continua a servir a chancela a esta série (entre outras) da Ubisoft.

Mas a verdade é que as missões parecem estar melhor ligadas, com a presença de alguns acontecimentos que emprestam maior dramatismo à acção. Desta forma, parece também existir uma maior envolvência do jogador em todos os acontecimentos. Não está ao nível de *Brothers in Arms* (também da Ubisoft), mas consegue alguns momentos marcantes.

Um dos campos onde o primeiro jogo se destacou foi, sem dúvida, no seu grafismo ultra-realista, assumindo-se como um dos primeiros jogos verdadeiramente de "nova geração". Em *GRAW 2* o efeito já não é tão surpreendente, mais porque se trata, como já referimos, de uma evolução do motor anterior. Mas isso não significa que esteja pior, muito pelo contrário. As explosões, por exemplo, surgem ainda mais espectaculares e alguns efeitos (os da chuva quando estamos num helicóptero ou o ciclo dinâmico noite/dia) estão melhor conseguidos. No geral, *Advanced Warfighter 2* surge mais polido do que o seu antecessor.

No que toca à jogabilidade, temos a presença da interface conhecida como Cross-Com e que agora surge com alguns upgrades. As funcionalidades do

A vossa missão...

Depois de terem ajudado a prevenir um golpe de estado no México vão, na pele do Capitão Scott Mitchell, ter de evitar um ataque nuclear na fronteira com os Estados Unidos. Para isso, vão fazer uso de um arsenal de armas e *gadgets* futuristas, assim como de alguns elementos da equipa de soldados de elite Ghost. As missões são arriscadas e o Governo não reconhece a vossa presença no terreno.

UAV Uma ajuda preciosa que também pode ser utilizada nos confrontos online.

Mapas Existem 14 mapas online com variantes consoante a altura do dia.

Mais sólido e polido que o jogo anterior

Cross-Com na identificação de inimigos e emissão de ordens aos nossos soldados controlados pela IA foram alvo de melhorias. Em especial esta última vertente. Com a possibilidade de vermos em ecrã inteiro as movimentações das nossas unidades aliadas, sejam os restantes Ghosts, veículos e até soldados mexicanos (que a certa altura também nos dão uma mãozinha), o processo de planeamento e execução é muito mais fácil e versátil. Até porque podemos continuar a emitir ordens sob esta perspectiva. Melhor ainda é o facto de, desta forma, podermos ter o controlo manual de grande parte dos veículos, à excepção do apoio aéreo (mas que mesmo assim nos permite uma melhor visão dos acontecimentos). Por exemplo, podemos controlar o *drone* UAV pelo mapa táctico (designando o ponto de destino), mas utilizar o Cross-Com para o movimentar de forma manual acaba por ser uma maior ajuda do que anteriormente. O mesmo acontece com um dos novos veículos auxiliares, o MULE. Este mais não é do que um pequeno todo-o-terreno controlado remotamente e que serve a dupla função de reabastecer munições e de abrigo móvel. Se bem que a sua blindagem relativamente fraca não o torne realmente útil neste aspecto.

Por tudo isto, é fácil perceber que o leque de opções estratégicas de *GRAW 2* está mais alargado, ao mesmo tempo que consegue manter o equilíbrio brilhante entre a abordagem táctica e a acção (uma das virtudes do original).

A presença de um médico entre os elementos da nossa equipa de Ghosts também contribui para esse facto. A sua utilidade explica-se por si própria, podendo curar todos os membros do grupo, incluindo ele próprio ou Scott Mitchell. É também uma maneira de dizer que a IA cooperativa continua em alta. Não que o médico actue sozinho, mas foram várias as vezes em que notámos que esta unidade optava sempre por uma posição mais protegida em relação aos restantes companheiros, como se tivesse realmente noção da sua importância no campo de batalha. Ainda no que toca à IA, os nossos soldados são rápidos a obedecer às ordens e quando as coisas correm mal, fica mais a sensação de que o erro foi nosso e não do jogo. Quanto aos inimigos, continuam bastante alerta às nossas movimentações e com um comportamento, no geral, bastante coerente com tudo o resto.

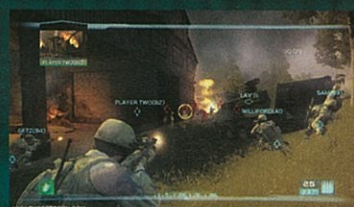
Mas estranhamente, *GRAW 2* acaba-se de forma mais rápida, diríamos mesmo mais fácil, do que o anterior. Provavelmente porque já conhecemos a mecânica do jogo e o conjunto de novos "brinquedos" de guerra nos oferece uma vantagem considerável no campo de batalha. No geral, esta sequela é uma experiência mais acessível.

Perspectiva mais favorável

Apesar de continuarmos a ter o *picture in picture* do Cross-Com, ao carregar no RB podemos ver os movimentos das nossas unidades aliadas em ecrã inteiro, o que ajuda muito a planear uma ofensiva. E, também, especialmente útil com as unidades mecanizadas, como o UAV e o MULE, que podemos controlar manualmente. Como podemos continuar a emitir ordens, simula o mesmo efeito para os APC e helicóptero de suporte.

A guerra online O primeiro *Advanced Warfighter* foi um sucesso no Xbox Live e a sequela deve seguir-lhe os passos. Existem vários modos para equipas e a solo, assim como modo cooperativo.

Mais realista As explosões continuam fenomenais, assim como todo o ambiente.

Inimigos Como no anterior, o Cross-Com assinala os inimigos num contorno vermelho.

Os modos online prometem voltar a fazer sucesso

Mas enquanto o modo campanha se parece esgotar com maior rapidez (não deixa de ser entusiasmante), os modos online prometem voltar a congregar imensos jogadores no Xbox Live.

A mecânica acaba por ser um pouco diferente do *single player*, tal como acontecia com o jogo do ano passado, o que obriga a uma nova abordagem. Online o ritmo é, sem surpresa, muito mais elevado. Especialmente porque nos modos de eliminação por equipas existe a figura do Officer, que acaba por ser um alvo prioritário para os adversários. E como sempre que o Officer é abatido esse papel passa para outro jogador, é preciso estar atento para saber quando é a nossa vez. Convém também referir que as partidas online suportam até 16 jogadores em simultâneo e oferecem 14 novos mapas para os modos Adversarial, assim como um maior leque de opções de armas, não restringindo um tipo de soldado a um determinado tipo de arsenal, apesar de continuar a ser uma vantagem a utilização das armas em que a nossa categoria está mais especializada.

Pena que o modo cooperativo continue a ser limitado a seis missões, com o suporte também para 16 jogadores em simultâneo e várias formas de cumprir os objectivos. Entende-se que o modo principal não foi pensado para ser usufruído em conjunto, mas gostaríamos de algo mais com a intensidade do modo cooperativo de, por exemplo, *Rainbow Six Vegas*. Seja como for, quem preferir a vertente cooperativa vai ter com que se entreter.

GRAW 2 é, em muito aspectos, melhor que o jogo anterior, mas não oferece nada de radicalmente diferente. Não nos queixamos. Preferimos um pequeno passo em frente do que um passo em falso.

Pedro Real Nunes

Veredicto

O melhor
Versão melhorada do Cross-Com. Um grafismo que continua acima da média.

O pior
Não representa nada de substancialmente diferente em relação ao original.

Opinião final
Continua a ser uma experiência que recomendamos. Visualmente continua excelente, com detalhes que nos entram pelos olhos. Pode não ser nada de muito diferente do anterior, mas é um jogo mais sólido e polido. Quem jogou o anterior tem razões de sobra para jogar *GRAW 2*. Quem não jogou, pode aproveitar a oportunidade.

Gráficos 8/10
Apesar de já não surpreenderem, são mais polidos e têm alguns detalhes excelentes.

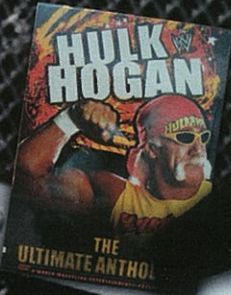
Jogabilidade 8/10
Evoluiu a mecânica do anterior, com uma versão melhorada do Cross-Com.

Som 9/10
A música é um grande complemento da acção.

Longevidade 8/10
A campanha é curta, mas o online compensa.

8/10

Alternativas a este jogo Rainbow Six: Vegas (Xbox 360) ■ SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2)

MOBILE
TOQUES REAIS
DX Entrance Theme COD: MAX26
Dx Rooster Crow CÓD: MAX27
John Cena Entrance Theme CÓD: MAX28
Rey Mysterio Entrance Theme CÓD: MAX29
The Rock Entrance Theme CÓD: MAX30
MAX17
MAX16
MAX23
MAX20
MAX18
MAX21
MAX19
MAX24
MAX22
MAX25
PASSATEMPO SMS
Oferta de Pack de 3DVD Hulk Hogan + Sweatshirt DX
Para ganhares envia SMS com a palavra PACK1 para o 3900. SMS número 500 é vencedora!
Oferta de Pack de 3DVD Hulk Hogan + T-Shirt Jeff Hardy
Para ganhares envia SMS com a palavra PACK2 para o 3900. SMS número 500 é vencedora!
HULK HOGAN
THE ULTIMATE ANTHOL
Custo - 0,60€+ iva
heylife
COMO PEDIR?
Envia um SMS com o código indicado no conteúdo para o 3999
Por exemplo para o wallpaper:
1º Escreve: MAX23
2º Envia para o: 3999
3º Clica no link recebido
4º...e recebe o pedido no telemóvel
Custo - 2€ (iva incluído)
Se precisares de ajuda liga para o 213619560 (atendimento dias úteis 10h00 às 13h00 e das 14h00 às 17h00) ou envia um email para suporte@heylife.com. Para acederes aos nossos serviços precisas de um telemóvel com WAP/GPRS activo. As mensagens enviadas para modelos não compatíveis também serão cobradas. Válido para todos os operadores. Consulta a lista de telefones compatíveis em www.heylife.com/maxi. Tarifa: 3999 - 2€/SMS; 3900 - 0,60+IVA/SMS. Todos os direitos reservados. ©Heylife, S.A.

Género · Condução	Editora · Electronic Arts	Realização · Criterion	Site · www.ea.com/burnout/dominator	PVP · € 59,95

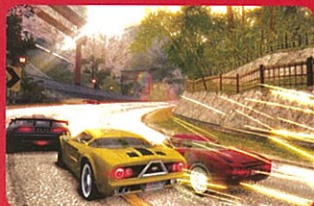
PlayStation 2

BURNOUT DOMINATOR

Poderia ser encarado como um esforço menor por parte de uma equipa concentrada na transposição da série para a PS3 e Xbox 360, mas na verdade *Dominator* está perfeitamente à altura dos seus "irmãos" mais velhos.

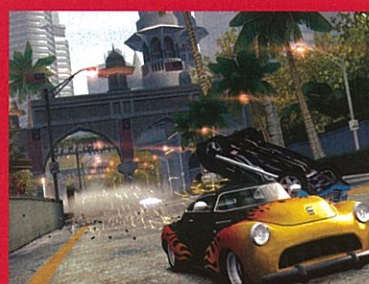
Pontos Fortes

A espectacularidade e impacto da série *Burnout* continua presente em *Dominator*.

A ausência do Traffic Check torna este jogo indicado aos condutores mais habilidosos.

Apesar de sofrer de um certo desgaste, o grafismo continua brilhante e detalhado.

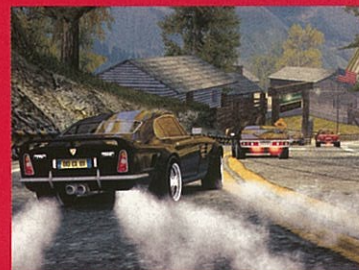
Para colocar *Dominator* no contexto dos restantes *Burnout*, vamos encará-lo como uma espécie de "best of" de tudo o que foi feito até esta altura na série; uma versão que tenta separar o trigo do joio e dar forma num único título aos pontos mais fortes do franchise. Tal não quer dizer, no entanto, que surjam elementos retirados dos episódios anteriores; tudo o que encontramos aqui, desde os carros às pistas, foi desenhado propositadamente para *Dominator*, que até introduz algumas novidades em termos de modos de jogo. É uma mistura de elementos antigos com outros mais recentes; é necessária a maior habilidade ao volante que encontrámos nos primeiros dois episódios, mas os acidentes vistosos de *Takedown* e *Revenge* não ficaram esquecidos.

O ponto mais positivo deste repensar é a ausência do Traffic Check, nome dado à possibilidade de abalroar as traseiras dos veículos que se encontravam à nossa frente e que foi introduzida no último jogo. Esta era uma característica que dava outro impacto às corridas, é certo, pois conduzíamos os nossos automóveis como autênticos carros de assalto, desbastando viaturas de igual ou menor porte, mas que também cortava grande parte da adrenalina proveniente dos slaloms por entre o trânsito. Chegava-se ao extremo de, numa recta, se controlar o carro com apenas um botão (!), precisamente aquele utilizado para "queimar" o Boost enquanto destruíamos os elementos civis do tráfego. Juntando a isto o regresso do encadeamento

A vossa missão...

Conduzir o mais rapidamente e da forma mais perigosa possível enquanto provoca um caos inacreditável ao longo das várias estradas a visitar é o objectivo de qualquer jogador de *Burnout*, e *Dominator* não é excepção. O modo carreira leva-nos através de uma série de provas disputadas com bólides cada vez mais potentes e que decorrem um pouco por todo o globo. A agressividade ao volante, o risco e a velocidade continuam a ser recompensados com medalhas de ouro.

Estrelas rock A banda sonora inclui nomes como The Fratellis, Jane's Addiction, The Sword, Alice in Chains e Army of Anyone.

Burnout vezes 10!

Os picos de emoção em *Dominator* chegam na altura de encadear diversos Boosts, alcançando velocidades vertiginosas enquanto nos esquivamos do trânsito e de outros obstáculos com reflexos a espaços sobrehumanos ao mesmo tempo que perguntamos a nós próprios porque razão esta característica está ausente da série desde o segundo episódio. A partir dos dez Boosts a expressão "Burnout Domination!" salta para o ecrã, fazendo-nos sentir que voamos sobre a pista. Mas para ter direito a outras barras de Boost após a activação da primeira é necessário continuar a conduzir de forma perigosa, não bastando activar este turbo e permanecer na nossa faixa enquanto desfrutamos tranquilamente do mesmo. Este é um esquema muito bem construído e que incentiva os condutores a arriscarem tudo, muitas vezes até para cumprirem objectivos que ditam o encadeamento destas barras.

Viagens na nossa terra Existem pistas espalhadas pelo mundo, embora o nome dos países nunca seja especificado.

Record Breaker Nome de um modo que, muito convenientemente, apresenta vários recordes... para quebrar.

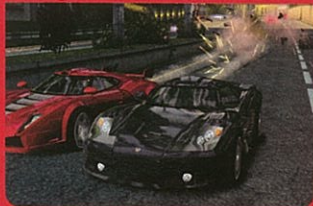
Dominator Series O nível de dificuldade sobe consideravelmente perto do final da carreira.

As viaturas deixaram de ser autênticos carros de assalto

de Boosts, característica ausente da série desde o segundo jogo, temos um *Burnout* onde a perícia ao volante é mais importante que nunca, tendo como ponto mais forte o encadeamento de dez ou mais Boosts enquanto serpenteamos por entre o trânsito, efectuando *drifts* e embatendo nos nossos rivais. Não julguem, no entanto, que *Burnout* demonstra algum tipo de viragem para os terrenos de um simulador; o modelo de condução continua a ser tão *arcade* como sempre, com a possibilidade de deslizar pelos limites do trajecto para melhor contornar as curvas. A grande diferença para o último título é que se torna bem mais gratificante ultrapassar os veículos presentes em pista do que simplesmente fazê-los "voar".

As principais vítimas deste repensar da fórmula *Burnout* são os Crash Junctions, que os adeptos da série recordam como provas onde, em intersecções ou trechos de estrada mais movimentados, tínhamos como objectivo provocar aparatosos acidentes na tentativa de acumular uma elevada pontuação. Lamentamos a sua ausência, até porque cumpriam a importante função de incutir outras mecânicas ao jogo e fornecer-lhe uma maior variedade.

Deste modo, e em traços gerais, dos dois últimos títulos aproveitaram-se os fabulosos Takedowns, assim como o Impact Time – a forma como, após sofrermos um desastre, podemos durante alguns segundos orientar os destroços do nosso veículo – e o motor gráfico.
Este continua tão luzidio e detalhado como sempre, proporcionando uma sensação de velocidade alucinante (para a qual também contribui o som credível da deslocação do ar ao passarmos a meros centímetros de um veículo em sentido contrário a 300 km/h), mas infelizmente parece já sofrer de algum desgaste. É o segundo título consecutivo sem aperfeiçoamentos visíveis e o impacto visual não é nem de perto equivalente

Como ocupar o tempo em Dominator

Dominator tenta compensar a ausência dos Crash Junctions com uma grande série de provas a disputar no modo de carreira e que diversificam de certo modo a abordagem à estrada. Nas provas Maniac, por exemplo, é necessário conduzir da forma mais perigosa possível sem sofrer acidentes; o Burnout Challenge pede-nos para encadearmos um determinado número de Boosts; no Drift Challenge saímos vitoriosos quando percorremos uma certa distância em *drift*. Existem mais provas, algumas delas clássicas, como Race (que fala por si) e Road Rage, onde os Takedowns são reis e senhores.

Choque frontal A destruição detalhada dos veículos continua a desfazê-los em centenas de pedaços, mas já não é tão impressionante como antes.

Deslize Certas provas pedem-nos para percorrer determinadas distâncias em *drift*.

Até à meta As corridas continuam a ser pontos altos na carreira em *Burnout*.

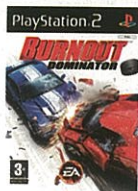
àquele que tivemos com *Takedown*, que tantos elogios recebeu na sua vertente técnica. E continua a revelar alguns problemas que vêm de trás, como os tempos de carregamento, mais extensos do que seria desejável.

O modo de carreira segue de forma mais ou menos fiel o esquema dos jogos anteriores. Está dividido em várias séries que vamos desbloqueando de forma progressiva com a acumulação de pontos Dominator. Estes são atribuídos através da conquista de medalhas ou ao alcançar certos marcos propostos pelo jogo, como um determinado número de Takedowns ou pontos Maniac. Para desbloquear novos veículos, é necessário cumprir os objectivos secundários propostos em certas pistas e que podem passar pelo encadeamento de Boost ou acumulação de pontos, entre outros. Mais uma vez, *Burnout* mantém-se fiel às conquistas do passado: é bastante fácil progredir na carreira, e caso o pretendam fazer de forma veloz a longevidade sai seriamente ameaçada, até porque a componente *multiplayer* está limitada ao jogo offline, mas acumular medalhas de ouro, conquistar os troféus e desbloquear todos os veículos requer tempo, dedicação e habilidade.

Encadear Boosts é de novo uma possibilidade em aberto

Assim é *Dominator*: a mesma emoção e adrenalina de sempre, que ganha corpo com a mesma mestria técnica de sempre. Talvez aqui a expressão chave seja mesmo essa: "de sempre". Apesar da qualidade revelada por este jogo, a fórmula *Burnout* já está bastante desgastada, e o mesmo sucede com a componente visual. Digamos assim adeus à série na PS2 em beleza e esperemos que na PS3 e Xbox 360 outras barreiras sejam quebradas pela Criterion.

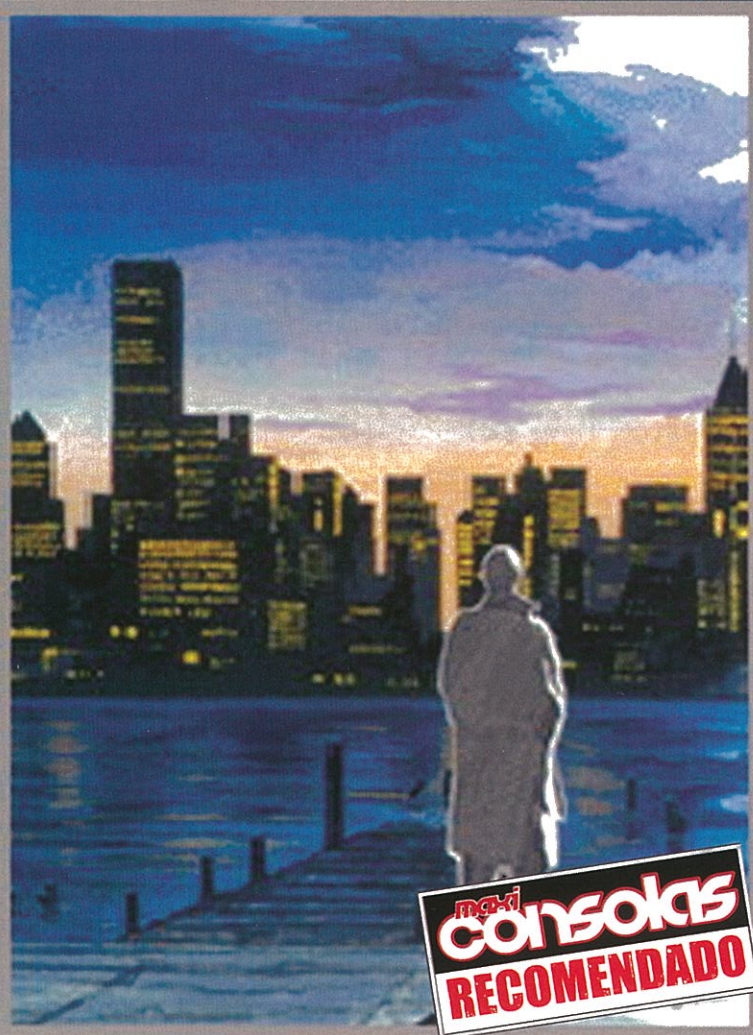
Nuno Moreira Santos

Veredicto

O melhor Eliminação do Traffic Check; continua a fazer correr a adrenalina.

O pior Ausência dos Crash Junctions; fórmula e visual desgastados.

Opinião final
Apesar de a espaços ainda conseguir despertar uma quantidade assustadora de adrenalina, em grande parte graças à possibilidade de encadear Boosts e à ausência do Traffic Check, *Dominator* é vítima de um certo desgaste inerente a uma fórmula e um grafismo que nos têm visitado anualmente em capítulos cada vez mais semelhantes.

Gráficos 7/10 Continuam detalhados, mas o desgaste visual é por demais evidente.
Jogabilidade 9/10 Condução *arcade* por excelência.
Som 7/10 Competência nos efeitos e na banda sonora.
Longevidade 7/10 Se acelerarem até à meta sem cumprir todos os objectivos é relativamente curto.

Alternativas a este jogo Burnout: Revenge (PS2/Xbox/Xbox 360) ▪ NFS Carbon (PS2/PS3/Xbox 360)

Género · Aventura	Editora · Nintendo	Realização · Cing	Site · www.hoteldusk.com	PVP · € 39,99

Nintendo DS

HOTEL DUSK: ROOM 215

Vinte e oito de Dezembro de 1979. Kyle Hyde hospeda-se num quarto de hotel onde, supostamente, os desejos se tornam realidade. Assim arranca a narrativa de um dos títulos mais envolventes para DS.

Esta história é feita de coincidências que mostram ao protagonista, um antigo polícia convertido em vendedor porta-a-porta, a verdade sobre o seu antigo parceiro no combate ao crime. O enredo *noir* compõe-se num dissecar de conversas com personagens ambíguas, entre elas o dono do albergue, a cozinheira, um antigo carteirista, um escritor ou uma mulher sensual hospedada em frente ao quarto de Kyle (a servir de *femme fatale*), grupo que à primeira vista só parece compartilhar o espaço físico. As relações humanas, somadas à estética que retrata a lápis as personagens, revelam o pico desta aventura gráfica excelente, a contribuir para a baixa percentagem que afecta o género em consolas.

O primeiro ponto vai para a posição em que a consola deve estar: como se fosse um livro. Vão depressa habituar-se, sobretudo se jogaram *Brain Training*. Igual a *Another Code: Two Memories*, da mesma equipa, a movimentação de Kyle é feita a partir do estilete, que se responsabiliza ainda por accionar o zoom, escrever lembretes e resolver puzzles com peças, combinações numéricas ou criar instrumentos, como pedaços de arame para abrir malas e portas. O microfone é também chamado a intervir sobre alguns enigmas, o que demonstra o cuidado da Cing face às características *sui generis* da consola portátil da Nintendo.

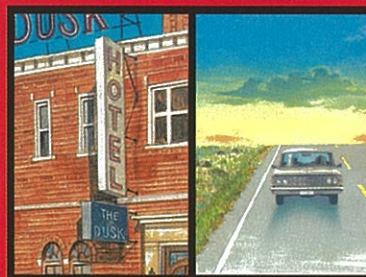
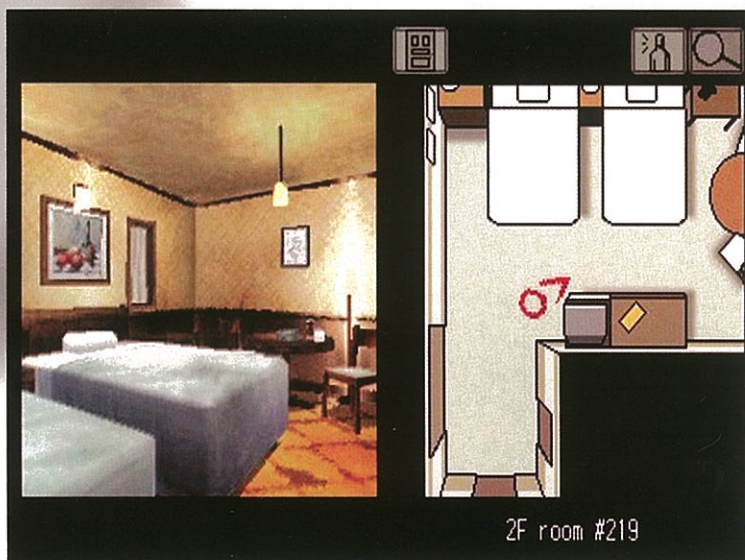
Era bom que este teste acabasse aqui. Mas não: apesar das funções

Pontos Fortes

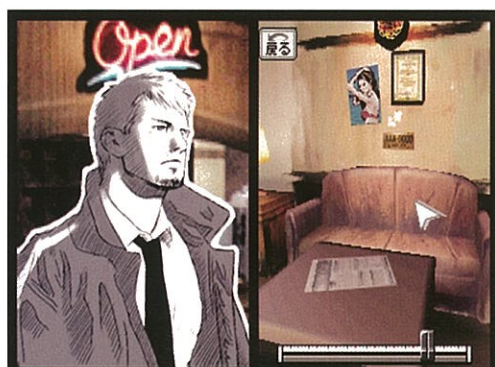
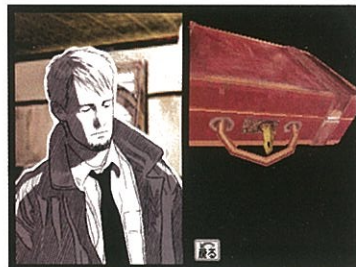
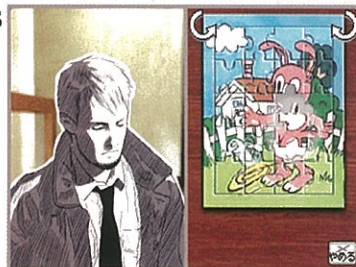
Mistério, crime, relações humanas e anjos... Uma história *noir* com múltiplos finais.

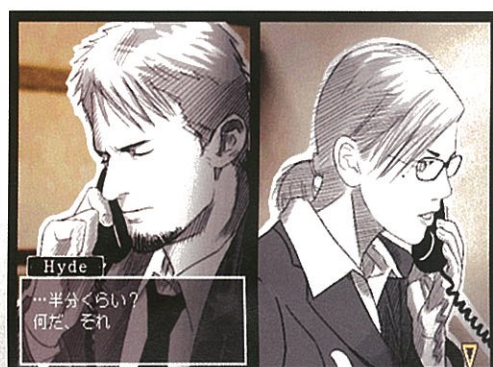
Os segredos são muitos, e sob variadas formas, para resolver com a ajuda das capacidades da DS.

A componente visual arrebatou-nos pela estética das personagens, que parecem desenhadas a lápis.

A vossa missão...

Num hotel próximo de Los Angeles, um ex-polícia interage com um grupo de personagens e apercebe-se, pelos diálogos que estabelece com estas, de coincidências que poderão levá-lo a resolver o mistério do seu antigo colega. Seguindo um enredo típico de detectives, ao longo de uma dezena de capítulos, Kyle Hyde conversa com todos os presentes no Hotel Dusk, onde existe um quarto que, segundo reza a história, tem o poder de conceder desejos a quem nele pernoitar. Esta noitada pode acabar de várias maneiras.

Segurar a DS como um livro Vão mover a personagem por uma representação do mapa no ecrã táctil, enquanto observam o hotel em 3D no outro monitor, sejam esquerdinos ou destros.

Segredos e mentiras

Hotel Dusk é um poço de enigmas que poderão passar despercebidos ao olho mais desatento. A título de exemplo, existe um quadro com maçãs que se repete em áreas diferentes do hotel, com uma ligeira alteração entre cada pintura, e que numa fase avançada do jogo vai servir de puzzle. Outra curiosidade discreta envolve anjos, presentes sob variadas formas: como apelido de uma das personagens, num boneco com asas (de anjo) ou num quadro, "Angel Opening a Door", com o qual parece estar envolvido o antigo parceiro de Kyle. Esta última personagem, fisicamente ausente mas várias vezes no pensamento do protagonista, também se envolve em mistério – afinal, Kyle o alvejara antes de se tornar um vendedor porta-a-porta, depois de descobrir que aquele se envolvera em jogos manhosos. A presença de uma rapariga muda, vestida de branco (também interpretada como um anjo), a usar a pulseira da irmã do ex-colega de Kyle é outro elemento suspeito.

Zoom Activar esta opção para mirar melhor os objectos e, com o estilete sobre um cursor numa barra, olhar para os lados.

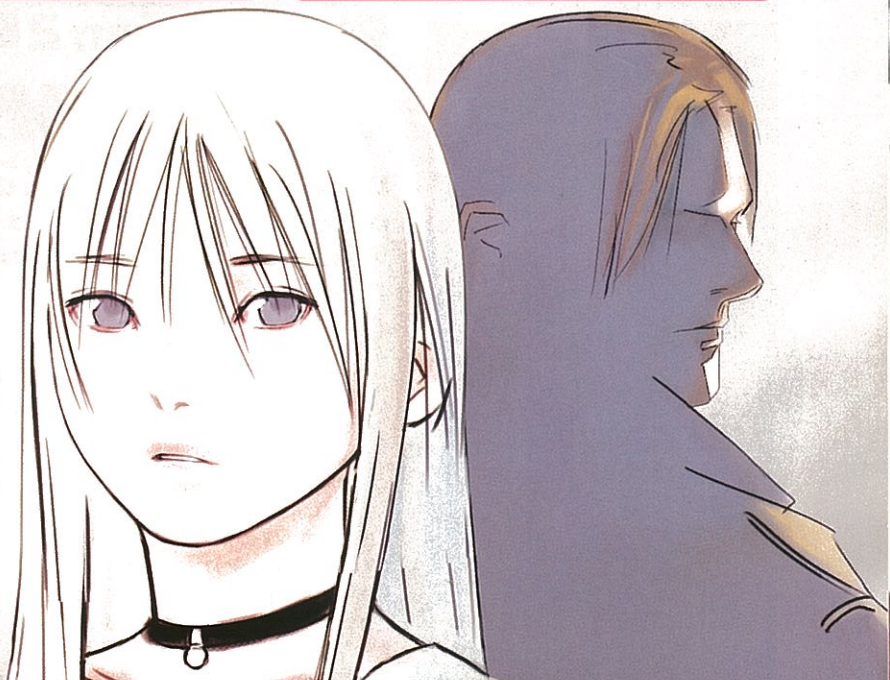
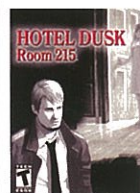
Há finais felizes, ou não... Consoante as perguntas que optarem fazer a quem se cruzar com Kyle no hotel.

Blá blá Várias vezes despontam diálogos que não interferem com a direcção que o jogo toma.

O microfone é chamado a intervir em alguns enigmas

supraditas, *Room 215* revela-se um jogo para os mais pacientes, considerando que a "acção" é quase toda preenchida por morosos diálogos. Escusado será dizer que vão ter de dominar o inglês, caso contrário o investimento neste jogo perde fundamento. A parte que envolve "paciência" acerta em sucessões de perguntas e respostas dispensáveis e intransponíveis, o que por vezes desponta uma sensação de enfado. Todavia, resultam em males menores aos olhos de quem se deixar absorver pelas histórias e segredos das personagens do jogo.

Aproveitando as características da DS, quer a nível da jogabilidade, quer pelo estilo gráfico que adopta, *Hotel Dusk: Room 215* oferece uma experiência ímpar e memorável para alguns.

Se não têm dificuldades em perceber o extenso guião em inglês, nem vos interessa a tremenda falta de acção, mas mais o desbravar dos segredos de um agregado de personagens interessantes, este título perfila-se uma compra essencial, a somar ao predecessor espiritual, *Another Code*.

Mário Gabriel

Veredicto

O melhor
O rol de personagens é forte, sem lhe ficar atrás o enredo e uma estética brilhante.

O pior
A acção é praticamente nula, ao passo que os objectivos nem sempre são claros.

Opinião final
Se dominam a língua inglesa e não se importam de ler diálogos horas a fio, *Hotel Dusk* é o presente perfeito. Os fãs de histórias de detectives, num registo *noir*, vão encontrar as regras do género honradas num dos melhores e mais originais títulos para a consola até à data. Se é acção que só vos interessa, evitem este jogo.

Gráficos 9/10
O estilo artístico é sensacional.

Jogabilidade 8/10
Capacidades da DS em evidência, ocasionalmente, entre diálogos.

Som 6/10
Misto de música de elevador com as de um bar de jazz vazio.

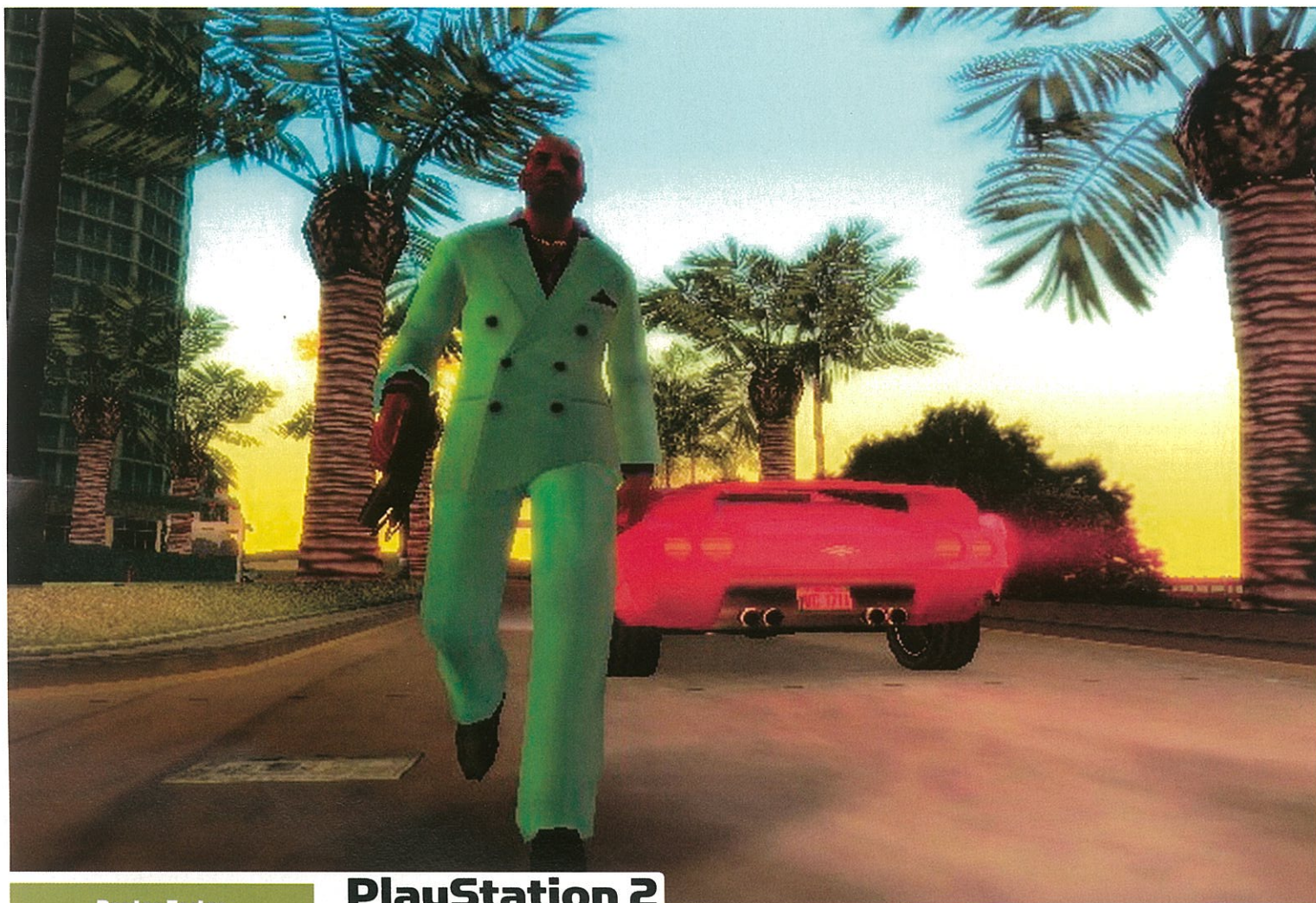
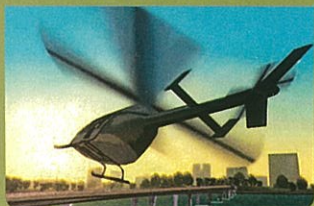
Longevidade 8/10
Completar dez capítulos demora o seu tempo.

Alternativas a este jogo Another Code: Two Memories (DS) ■ Myst (PSP)

Género · Acção	Editora · Rockstar	Realização · Rockstar Leeds	Site · www.rockstargames.com/vicecitystories	PVP · € 39,99

PlayStation 2

GTA: VICE CITY STORIES

Longe dos tempos áureos de outrora, *GTA* regressa à PlayStation 2 via conversão de um jogo para PSP. Datado tecnicamente e inferior a *GTA: San Andreas*, *Vice City Stories* não impressiona mas ainda diverte.

Pontos Fortes

Helicópteros e barcos regressam depois da notada ausência em *GTA: Liberty City Stories.*

Adaptação positiva da jogabilidade ao DualShock 2, mais indicado para um *GTA* que a pequena PSP.

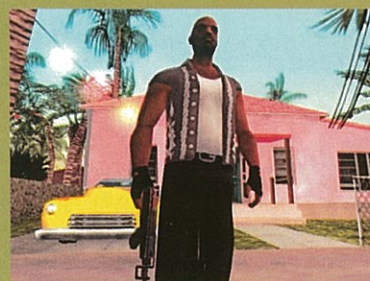
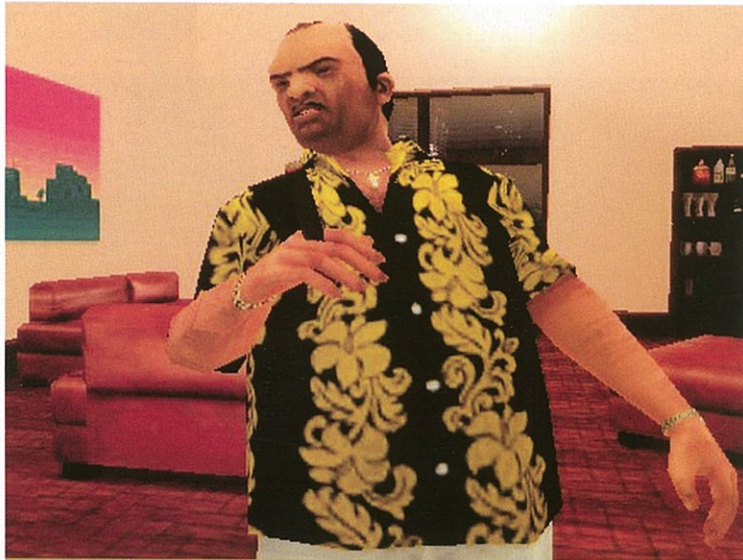
Regresso de várias personagens centrais de *GTA: Vice City*, como Lance Vance e Phil Cassidy.

Depois de desmentir categoricamente uma versão de *GTA: Vice City Stories* para PS2, a Rockstar decidiu dar o dito por não dito e acabou for fazer a conversão. Classificado com 9 pela MConsolas, *Vice City Stories* demonstrava explorar ao máximo a pequena consola, evidenciando melhorias significativas perante *Liberty City Stories*. Mas se a qualidade deste jogo para PSP é inegável, será que o mesmo acontece na PlayStation 2?

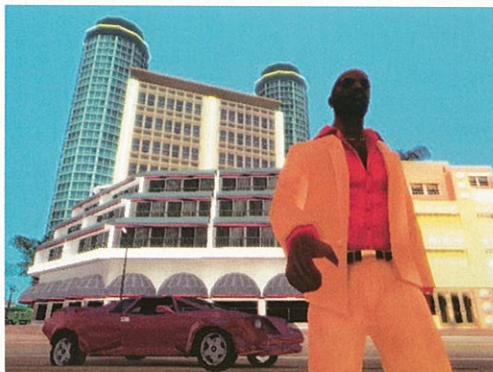
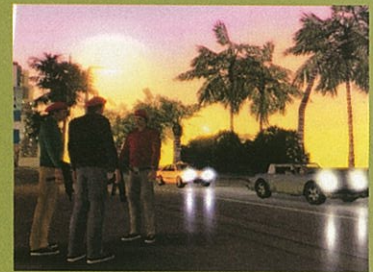
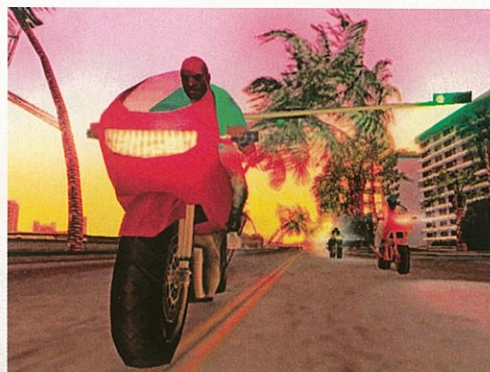
Infelizmente, não. *GTA: Vice City Stories* na PS2 está longe de ser o marco que foi na PSP e é significativamente inferior a *San Andreas*. A Rockstar limitou-se a converter o jogo, não incluindo novidades exclusivas para a PS2. Aliás, em vez de adicionar novo conteúdo, a Rockstar retirou o modo multijogador que estava presente na PSP via Wi-Fi. Teria sido agradável uma exploração mais competente do online da PS2.

O grande problema de *GTA: Vice City Stories* na PS2 é que este é provavelmente o melhor jogo da PSP. Mas ser o melhor de uma consola portátil não significa que seja ideal para um aparelho estacionado na sala de estar. E se graficamente impressiona na PSP, na PS2 nem por isso. Suportado pelo mesmo motor que deu vida a *GTA 3*, *Vice City Stories* apresenta um visual datado com modelos fracos e demasiados problemas de colisão para os dias que correm.

Outro senão está na base utilizada para o jogo – a mesma

A vossa missão...

Nada muito diferente do que já viram noutros *GTA*. Em *Vice City Stories* encarnam Victor Vance (Vic para os amigos), irmão de uma das personagens centrais de *GTA: Vice City* – Lance Vance. Vic tem a enorme responsabilidade de sustentar o seu irmão mais novo e para isso alista-se no Exército, mas o destino cedo se encarrega de colocar Vic no caminho do crime, percurso que é obrigado a seguir para continuar a sustentar o irmão. A partir daqui só podem parar quando conquistarem Vice City.

Lembram-se? Ricardo Diaz é uma das personagens que regressam para *Vice City Stories*. No original, Diaz era um mafioso a abater; estará melhor neste?

Regresso a Vice City

Embora *GTA: San Andreas* seja quase unanimemente reconhecido como o melhor jogo da série, Vice City foi a cidade que mais marcou os fãs de *GTA*. Sendo uma réplica da Miami da década de 80, Vice City é composta por duas ilhas ligadas por pontes e dotada de uma enorme praia e muita cor. Embora no original a personagem central fosse Tommy Vercetti, o herói aqui é Vic Vance e a acção decorre um ano antes dos eventos do original. Na sua esmagadora maioria, Vice City está idêntica, com pequenas alterações de edifícios, contudo a localização da maioria dos itens foi alterada, por isso escusam de ir procurar por arma X ou veículo Y naquele esconderijo secreto. Um ano de diferença é pouco, logo é normal que não exista muito de novo. Mas ainda assim esperávamos novidades. Especial destaque para uma missão, que decorre durante um concerto de Phil Collins (esse mesmo) no estádio da cidade.

Verdadeiro Infernus Contem com os mesmos veículos que conduziram com Tommy Vercetti em *Vice City*.

Só motas As habituais corridas extra podem ser encontradas no stand Sunshine Auto, conhecido dos fãs de *GTA: Vice City*.

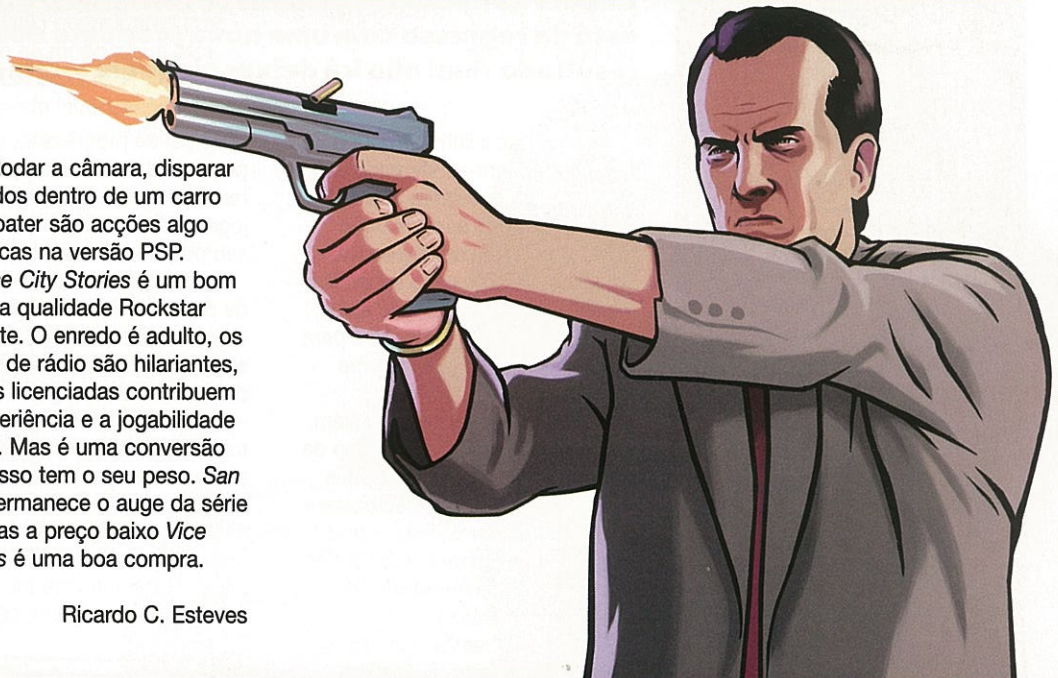
Miami Vice Os mais atentos podem encontrar várias referências a filmes localizados em Miami, como *Scarface*.

Controlos mais intuitivos na PS2

de *GTA: Vice City*. Assim, não esperem encontrar muitas das características que estrearam em *GTA: San Andreas*. Seja como for, existem algumas novidades em relação a *Liberty City Stories*, como a inclusão de helicópteros e barcos. A única novidade digna desse nome é mesmo a construção de império. Ao conquistarem terrenos podem abrir negócios de prostituição, lavagem de dinheiro e protecção duvidosa, com três graus de evolução para cada um.

Quanto à consola ideal para o jogo, optamos pela PS2 devido aos controlos, mais intuitivos na 128 bits. Rodar a câmara, disparar para os lados dentro de um carro e até combater são acções algo problemáticas na versão PSP.

GTA: Vice City Stories é um bom jogo, com a qualidade Rockstar bem patente. O enredo é adulto, os programas de rádio são hilariantes, as músicas licenciadas contribuem para a experiência e a jogabilidade é divertida. Mas é uma conversão de PSP e isso tem o seu peso. *San Andreas* permanece o auge da série na PS2, mas a preço baixo *Vice City Stories* é uma boa compra.

Ricardo C. Esteves

Veredicto

O melhor
O humor e diversão de *GTA* está todo presente. Regresso a Vice City.

O pior
Tecnicamente ultrapassado. Inferior a *GTA: San Andreas*. Idêntico ao jogo PSP.

Opinião final
A conversão de PSP para PS2 foi pouco melhor que suficiente, limitando-se a uma adaptação eficaz dos controlos. Sem oferecer qualquer atractivo para quem jogou a versão PSP, *Vice City Stories* apresenta-se como um *GTA* de segunda categoria, depois de *San Andreas*. Um pequeno petisco para ajudar na espera por *Grand Theft Auto 4*.

- **Gráficos 7**/10
Uma conversão de um jogo PSP, com um motor gráfico há muito datado.
- **Jogabilidade 7**/10
Um verdadeiro passo atrás depois de *San Andreas*, mas continua divertido.
- **Som 9**/10
O esperado da série, com boas vozes e música.
- **Longevidade 9**/10
Vice City parece bastante mais pequena agora.

Alternativas a este jogo GTA: San Andreas (PS2) ■ Just Cause (Xbox)

Género · Desporto	Editora · EA	Realização · EA Big	Site · http://www.portugal.ea.com/games/9551/	PVP · € 69,95 (PS3) / € 64,95 (Xbox 360)

PS3 ▪ Xbox 360

NBA STREET HOMECOURT

Depois do sucesso alcançado pelos títulos anteriores, a linha *Street* da EA Big está de regresso com uma nova proposta dedicada ao basquetebol de rua e o resultado final não irá deixar ninguém indiferente.

A famosa linha *Street* da EA Big tem-se afirmado como uma excelente alternativa (e complemento) à reprodução mais tradicional das respectivas modalidades e no caso específico do basquetebol a situação ainda é mais evidente. A passagem para esta dimensão completamente tresloucada tem sido uma agradável surpresa e agora, além do evidente salto tecnológico e de conseguir manter intactas todas as características que destacaram os títulos anteriores, esta estreia nas consolas de nova geração tem a capacidade de introduzir novos motivos de interesse.

Tal como tínhamos referido no artigo de antevisão, o jogo vai levar-nos a encetar uma autêntica viagem pela origem das maiores estrelas da NBA, conduzindo o jogador até aos bairros e campos de proveniência desses atletas, lugares outrora desconhecidos mas que se tornaram autênticos locais de culto pelo estatuto actual dos jogadores que aí iniciaram a sua ascensão. O objectivo do modo principal de progressão, designado por Homecourt Challenge, é então reivindicar o estatuto de maior jogador de rua, levando o nome do seu próprio bairro ao estrelato.

Depois de recorrermos ao editor de personagens para criarmos o nosso próprio atleta, o passo seguinte passa por escolher os dois primeiros colegas de equipa – mais tarde com a subida no ranking é possível contratar outros atletas – e assim formar uma equipa para enfrentar os vários desafios. Os jogos são sempre disputados num formato de 3x3 a campo inteiro, no entanto diferem em termos de regras e objectivos. Para sair vitorioso de um encontro podem, por exemplo, ter de chegar primeiro a um determinado número de pontos, vencer o jogo quando alcançam três pontos de avanço ou disputar uma partida onde apenas são contabilizados os afundanços ou lançamentos de longa distância. Conforme forem vencendo, irão ganhar um determinado número de pontos de experiência e reputação que vão permitir evoluir as diferentes características do atleta criado inicialmente – num estilo a lembrar um RPG mais tradicional, sendo que neste caso específico o atleta irá evoluir do nível um até ao nível

Pontos Fortes

A riqueza ao nível da mecânica de jogo e o grau de espectacularidade das partidas. Simplesmente brilhante.

Os modelos dos jogadores, o conjunto diversificado de movimentos e as respectivas animações.

A competição online, a solidez do principal modo de progressão a solo e todos os conteúdos para desbloquear.

A presença das maiores estrelas do campeonato, incluindo pela primeira vez algumas jogadoras da WNBA.

A vossa missão...

Depois de criar uma personagem e escolher os dois companheiros de equipa, o objectivo é vencer os vários encontros e desafios. Com esta progressão o jogador vai acumular pontos de experiência e reputação que lhe vão permitir aumentar os atributos do atleta criado e simultaneamente desbloquear os jogos de maior prestígio. Conseguirá tornar-se uma lenda do basquetebol de rua?

Modifiers Permitem multiplicar o número de fintas e criar movimentos ainda mais elaborados. Os *modifiers* também poderão ser utilizados para executar os mais variados tipos de passe.

Dá-te asaaaas!

O Jump-off Dunk funciona como uma espécie de catapulta onde usamos as costas de um companheiro para ganhar mais impulso em direcção ao cesto. O nosso colega de equipa coloca-se de cócoras e ao jogador basta correr na sua direcção e pressionar o botão de lançamento quando chegar ao seu encontro. Depois basta ter em atenção o tempo que mantemos o botão pressionado – indicado no ecrã através de uma pequena barra de energia. Se a barra não encher por completo vamos sacar um afundanço que vale um ponto. Se a barra encher na perfeição e largarmos o botão no momento exacto somos brindados com um duplo afundanço – ou com um poderoso Trifecta caso o Gamebreaker esteja activado.

Gamebreaker Uma marca registada da série e que se mantém nesta nova edição. Acrescenta espectáculo e competitividade.

Trifecta O afundanço triplo vale três pontos e é sem dúvida um dos movimentos mais espectaculares do jogo.

Be the Oop Movimento que vai permitir ficar a controlar um jogador sem bola. Quando quiser poderá pedir o passe de volta.

Agora podemos roubar o Gamebreaker ao adversário

20. Nos níveis mais avançados o jogador poderá especializar-se em dois dos atributos que compõem o seu perfil – primeiro através do Freak Skill e depois com a Master Skill – sendo que estas características irão ficar totalmente maximizadas. Apesar de estarmos perante um estilo *arcade*, é importante ter em atenção os atributos do jogadores, uma vez que a sua influência dentro de campo é notória.

Em relação à mecânica de jogo, existem algumas novidades a relatar. No ataque o sistema passa pelas três acções básicas, isto é, o passe, as fintas e o lançamento. Existem dois botões de finta, mas através dos Modifiers somos brindados com um vastíssimo catálogo de truques e movimentos especiais, algo que também se aplica aos passes. Na defesa acrescentamos os roubos de bola, que nos pareceram bem mais fáceis de executar, os poderosos "abafos" e ainda os novos Punk Moves, que vão permitir empurrar o adversário de modo a que este perca a posse de bola. A "fiesta" começa quando introduzimos o tradicional Gamebreaker (GB) – que poderá ser activado no centro do terreno após termos enchido a respectiva barra através da execução encadeada de truques e fintas. Com o GB a funcionar podemos efectuar um cesto que pode valer até seis pontos, a saber, três pontos relativos ao preenchimento da barra de GB e mais um, dois ou três pontos dependendo do tipo de finalização. Além dos pontos extra e da subtracção de um ponto ao adversário, a novidade mais significativa é o facto de podermos roubar o GB ao adversário, o que desde logo aumenta a importância das acções defensivas.

NBA Street Homecourt não vem revolucionar, mas é realmente uma proposta de grande qualidade e que vale todo o investimento.

Bruno Mendonça

Veredicto

O melhor
A diversidade e a fluidez das animações; o rol de movimentos; o vício e o divertimento.

O pior
Podia apresentar mais alguns modos de jogo; os filtros de cor; o editor de personagens é algo limitado.

Opinião final
Divertido, altamente competitivo e superviciante. É claramente um projecto vencedor e que não podemos deixar de recomendar até mesmo a quem nunca deu crédito aos vários títulos representativos da modalidade. Parafraseando o professor Carlos Barroca, o novo *NBA Street Homecourt* é realmente "um jogo faaaaantástico".

Gráficos 8/10
As animações são de facto uma verdadeira delícia.

Jogabilidade 9/10
Ultrapassado o habitual período de habituação torna-se um verdadeiro vício.

Som 8/10
As "bocas" entre os jogadores estão excelentes.

Longevidade 7/10
Tem online e o Homecourt Challenge é consistente, mas gostaríamos de encontrar mais opções.

8/10

Alternativas a este jogo NBA 2K7 (PS3/Xbox 360) ▪ FIFA Street 2 (GameCube/DS/PS2/PSP/Xbox)

Género · Desporto | **Editora** · Electronic Arts | **Realização** · Electronic Arts | **Site** · www.easports.com/ssxblur/ | **PVP** · € 59,95

Wii

SSX BLUR

Uma inigualável sensação de controlo é o que distingue *SSX Blur* dos demais jogos do género. Infelizmente tudo o resto revela-se sem interesse e desprovido de originalidade, em parte devido à deficiente execução das manobras.

Encontrar o equilíbrio é uma etapa fulcral para concretizar qualquer prática desportiva com sucesso. Ainda mais em modalidades de Inverno, onde é essencial estabelecer uma sintonia entre a coordenação motora e o meio envolvente.

A série *SSX* regressa uma vez mais às íngremes e alvas montanhas, mas desta vez com equipamento por estrear – denominado *Blur*, este título da Electronic Arts conta com os controlos de detecção de movimento da Wii para oferecer uma experiência que se distingue de qualquer outro episódio *SSX* até agora feito.

No esqui necessitam de uma dupla de bastões; em *Blur* vão utilizar ambos os periféricos da consola da Nintendo, com o Nunchuck na mão esquerda e o Wiimote na direita. O primeiro é utilizado para a deslocação da personagem; com ligeiros movimentos do punho controlam a direcção para onde se move, sendo que podem utilizar o analógico para efectuar movimentos mais subtis. O botão Z acciona o medidor Groove (que é o *boost*) e, através de um impulso para cima, executam os saltos. É através deste simples sistema que *Blur* consegue alcançar aquilo que nenhuma outra consola – ou comando – até hoje permitiu devido às intrínsecas limitações de um D-Pad ou de um analógico. Nunca a sensação de deslize sobre um elemento foi tão bem recriada: tais acções revelam-se espontâneas e a ilusão de termos pleno controlo sobre a prancha ou os esquis é extremamente gratificante.

Contudo, o mesmo não acontece com o Wiimote, ao qual estão atribuídas as acrobacias. Diferentes deslocações deste periférico desencadeiam diferentes acções. Ao contrário do que o que acontece num *Tony Hawk*, a realização de tais manobras depressa perde o interesse, sendo que o casual jogador limitar-se-á a agitar compulsiva e aleatoriamente o Wiimote. Mas pior do que isso são os Ubertricks. Quase impossíveis de executar, são os movimentos especiais do jogo. O seu sistema é algo sagaz, mas em termos práticos, a execução é desastrosa. Para os efectuarem, devem pressionar o botão A e deslocar o Wiimote de acordo com o traçado de um símbolo que aparece no ecrã, mas mesmo que tentem durante horas a fio, dificilmente conseguirão reproduzi-lo.

SSX Blur não é uma espécie de *Wii Sports* com snowboard. A sua mecânica é complicada e muitas vezes frustrante. O potencial é enorme e devidamente explorado poderá atingir outras alturas. Por ora, está simplesmente desequilibrado.

David Orfeu C.

Pontos Fortes

As diferenças entre o deslize num gelo rugoso e numa neve espessa são muito aprazíveis graças aos efeitos sonoros.

A nível gráfico *Blur* apresenta-se agradável. O efeito da neve sobre a personagem é de bom tom.

Em vez das pranchas de snowboard podem optar por esquis, mas o controlo é basicamente o mesmo.

Veredicto

O melhor
A sensação de deslize e o controlo da prancha.

O pior
Ubertricks, Wiimote mal aprofundado, pistas monótonas.

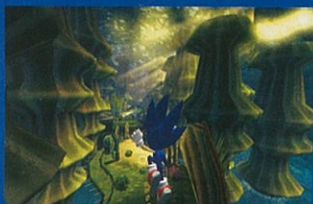
Gráficos 7/10
Um aspecto cartoon eficaz, mas com texturas pouco cuidadas.

Jogabilidade 6/10
O controlo é exemplar mas as manobras estragam tudo.

Som 7/10
Agradável. Os efeitos sonoros no gelo estão excelentes.

Longevidade 6/10
Com a dificuldade dos Ubertricks vão sentir-se frustrados.

Opinião final
O potencial está lá. O controlo com o Nunchuck é magnífico, agora só falta o resto.

Alternativas a este jogo
- Amped 3 (Xbox 360)
- SSX On Tour (PS2)

Género · Plataformas | **Editora** · Sega | **Realização** · Sonic Team | **Site** · http://sonic.sega.jp/secretrings/ | **PVP** · € 64,99

Wii

SONIC AND THE SECRET RINGS

A salvar o conto das Mil e Uma Noites, neste título vastamente superior ao jogo para Xbox 360 e PlayStation 3, Sonic salva-se a si próprio da má fama que a série da Sega acumulou nos últimos anos.

Digerir oito anos de títulos medíocres requer estômago de ferro, como os fãs de Sonic sabem melhor que ninguém. A progressão da mascote desde a Dreamcast descreve uma linha descendente, que passa pela frustração de *Shadow the Hedgehog* e termina num título desastroso para as novas consolas. A boa notícia é que, contra todas as expectativas, *Secret Rings* é realmente bom a casar as características da Wii com os aspectos mais emblemáticos do franchise da Sonic Team.

O seu primeiro trunfo é também o primeiro a saltar à vista: o grafismo. *Sonic and the Secret Rings* é de longe o título com melhor aspecto nesta consola: oito mundos (um deserto, uma selva jurássica, uma cidade flutuante, etc.), efectivamente enormes e cheios de pormenores preciosos, como o efeito da água, tornam-o parecido a *Sonic Adventures* pelo impacto positivo que esse teve a estrear a extinta 128 bits da Sega.

Ao grafismo alia-se uma nova perspectiva sobre o enredo, que desta feita se baseia na compilação de *As Mil e Uma Noites*. Houve necessidade de ajustar várias personagens do universo Sonic de maneira a integrá-las neste clássico da literatura árabe, sendo Tails o novo Sinbad e Dr. Robotnik um sultão, ao invés de ocupar o lugar de vilão.

A jogabilidade também sofreu ajustes – mais do que grandes inovações – para se adequar ao Wiimote. Ao longo dos níveis, em

Pontos Fortes

Um título realmente bom a quase todos os níveis, marcado pela interacção dos comandos e cenários deslumbrantes.

O modo Party, para até quatro amigos, também serve para mostrar o potencial do Wiimote.

Graficamente extasiante, pela enormidade dos cenários, a sua variedade e fluidez quase constante.

A vossa missão...

Sonic interrompe o seu sono de beleza quando uma génio, que sai literalmente do livro *Mil e Uma Noites*, lhe pede ajuda contra um *djinn* com pretensões dantescas. Ajudado por um anel mágico, o ouriço salta para dentro do conto das Arábias a fim de evitar o armagedão. Nesta viagem à velocidade da luz, Sonic cruza-se com um leque de caras conhecidas, entre elas um rei com a cara de Dr. Robotnik e um Sinbad igual ao seu amigo, Tails. Amy Rose e Knuckles também estão presentes.

Ei-lo, Senhor dos Anéis São cerca de uma centena de habilidades para desbloquear e dotar o anel de Sonic.

A grande fuga Um dos níveis começa com Sonic a fugir de uma manada de Triceratops.

O poder do anel

As novidades de *Sonic and the Secret Rings* provêm do Wiimote, a favor de um ouriço mais versátil. Com um anel no dedo, ele acumula até cem habilidades enquanto completa missões, e por consequente vence os pontos necessários para a sua activação. Estas benesses alteram a jogabilidade, na medida em que a velocidade aumenta, o tempo de recuperação após um ataque diminui, a movimentação lateral é mais fluida ou a absorção de pérolas para, por exemplo, abrandar o tempo, é mais eficaz. Para muitas delas, as particularidades do Wiimote assumem um papel preponderante: um ataque faz-se a mover rápido o comando para a frente e na horizontal, como se estivessem a empurrar uma parede; o lançamento de catapulta dá-se quando prescrito um movimento meio circular a começar de baixo; e para remar num dos minijogos é preciso rodar as mãos que seguram as extremidades do comando da Wii.

A jogabilidade sofreu ajustes, mais do que inovações

que corridas e plataformas se combinam, os jogadores seguram o Wiimote numa posição horizontal, pressionando o botão 1 para travar a corrida e o botão 2 para saltar, enquanto se servem da tecnologia de movimentos para encetar os restantes movimentos do ouriço (ver caixa). Não há dúvidas que o proveito do comando reverte a favor da jogabilidade, também marcada pelo poder de acelerar e abrandar o tempo. Contudo, voltam os problemas de câmara que teimam em acompanhar a série desde a Dreamcast, e que representam o maior defeito do jogo a par da fraca longevidade do modo Aventura. Defeitos que, apesar de tudo, são menos significativos que os problemas de *Sonic the Hedgehog* para Xbox 360 e PS3.

Para finalizar, juntem quatro amigos e divirtam-se a jogar miniprovas na pele de Sonic, Knuckles, Amy Rose ou Tails, integrados num modo criado a pensar nas capacidades do Wiimote, e que por si só daria um bom jogo, como, ao cabo de tantos anos, este novo título de Sonic consegue ser. Os fãs do ouriço já sabem o que fazer.

Mário Gabriel

Veredicto

O melhor
Controlos, grafismo e o modo Party.

O pior
A câmara nunca foi o ponto forte de *Sonic*. O modo principal termina ao fim de poucas horas.

Opinião final
Os fãs do ouriço já reclamavam por um jogo assim há anos. Diga-se que justiça lhes foi feita por este título de plataformas, o melhor do género na Wii até à data. É o melhor jogo de Sonic desde a Dreamcast, combinando as características mais marcantes da série com as novidades do Wiimote.

Gráficos 9/10
Excelente proveito das capacidades da Wii.

Jogabilidade 8/10
Conceito da série aliado às características *sui generis* da consola.

Som 5/10
As músicas nunca foram um ponto forte de *Sonic*.

Longevidade 7/10
Extras e o modo Party colmatam a facilidade a passar o modo Aventura.

8/10

Alternativas a este jogo Daxter (PSP) ■ Sonic Rivals (PSP)

Género · Beat 'em up | **Editora** · EA | **Realização** · EA Chicago | **Site** · http://www.ea.com/defjamicon/ | **PVP** · € 69,95 (PS3) / € 64,95 (360)

PS3 ▪ Xbox 360

DEF JAM ICON

Os responsáveis pelo brilhante *Fight Night Round 3* decidiram reformular os principais ingredientes da série *Def Jam*. Mas à força de querer inovar acabaram por lhe retirar uma boa parte do carisma e diversão.

Tirando a presença de grandes estrelas de hip-hop, a verdade é que praticamente não existe ligação entre *ICON* e os restantes títulos da série *Def Jam*, em especial o brilhante *Fight for New York*. A violência exagerada e os modelos cartoon foram substituídos por personagens ultra-realistas e um sistema de combate que tenta introduzir mecânicas inovadoras.

Para além dos ataques mais básicos executados com os botões, existem ainda os Directional Attacks e os DJ Controls, que fazem uso do analógico direito, muito ao jeito do Total Punch Control de *Fight Night Round 3* (da mesma equipa de produção). Os primeiros são golpes mais poderosos do que os normais, com a capacidade de derrubar o inimigo de imediato. As animações dão uma excelente sensação de impacto, mas estes movimentos, como praticamente todo o ritmo dos combates, são bastante lentos. Já os DJ Controls permitem usar a própria banda sonora como arma, rodando o analógico direito como se fosse um prato de DJ, adicionando efeitos à música. Quando executamos um movimento destes com sucesso, despoletamos um ataque do próprio cenário. Isto porque cada uma das oito localizações oferece vários *hotspots* que podem ser usados para inflingir mais dano ao nosso adversário. Sejam colunas ou luzes numa discoteca, a grua de uma câmara num estúdio de TV ou até a cauda de um helicóptero. Estes perigos estão sempre situados nas extremidades e no meio do cenário e convém usar os ataques direccionais para posicionar o nosso inimigo da melhor forma (ou podemos simplesmente atirá-lo pelo ar, como preferirem). Posto assim, o novo sistema de combate de *Def Jam* pode parecer algo complexo, mas acaba por se revelar acessível ao fim de pouco tempo... assim como repetitivo. A ideia é boa, mas na prática não se aproxima da diversão proporcionada por *Fight for New York*.

Outra das (poucas) semelhanças com o anterior é um enredo que serve de fio condutor aos combates no modo principal, chamado Build-A-Label. Aqui temos uma história que nos coloca bem no seio da indústria do hip-hop,

Pontos Fortes

Modelos de lutadores impressionantes e cenários detalhados que se animam consoante a batida das músicas.

Presença de artistas de hip-hop como Method Man, Ludacris ou Big Boi, e alguns actores de Hollywood.

Capacidade de contratar e gerir artistas, promover os seus discos e arrecadar dinheiro por isso.

Utilizar os DJ Controls com uma banda sonora personalizada, mas apenas disponível na Xbox 360.

A vossa missão...

Dominar as tabelas discográficas não é tarefa fácil, por isso vamos ter de contratar os melhores talentos do mundo do hip-hop e promover as suas músicas, ao mesmo tempo que afastamos a concorrência... com os punhos. Mas esta é apenas uma das vertentes numa trama repleta de intriga, corrupção e até mesmo conspirações secretas. Tudo ao som dos melhores artistas do género, claro.

Locais perigosos Os cenários têm vida própria, reagindo às batidas das músicas que acompanham os combates.

Realismo Os modelos e as animações são impressionantes, podendo ser melhor observados nas *cutscenes*.

Falta de força Apesar do impacto de alguns golpes, os *grapples* são bem menos poderosos do que no jogo anterior.

Banda sonora personalizada

Como seria de esperar, a banda sonora é de grande qualidade para quem gosta de hip-hop (mesmo apesar de reciclar alguns temas de *Fight Night Round 3*). Mas quem prefere outro estilo pode usar as suas músicas favoritas durante os combates, apesar desta ser uma característica exclusiva da Xbox 360. Interessante é o facto de os DJ Controls continuarem a ser válidos com a nossa banda sonora personalizada. Em combates *multiplayer* será mesmo possível mudar a música do adversário para a nossa, exactamente como no modo *single player*. As músicas podem estar guardadas no disco da nossa consola ou em qualquer suporte ligado por USB. Podemos até criar *playlists*.

Ao querer inovar deixa de ser um jogo divertido

controlando uma companhia discográfica e com algumas teorias da conspiração pelo meio. O problema é que o enredo demora a arrancar e só nos consegue "agarrar" já na sua parte final.

Ainda no modo Build-A-Label, podemos contratar alguns artistas de hip-hop conhecidos, numa componente de gestão que nos garante fundos para personalizar o nosso lutador (e continuar a ter dinheiro para a nossa empresa discográfica). Em determinadas alturas, os artistas que contratámos vão para estúdio gravar uma música. Quando estiver pronta, temos de atribuir verbas para a sua promoção, de forma a que suba nas tabelas de vendas. Uma mecânica interessante e que é central a este modo. Até que, por imposição do enredo (não vamos revelar nada), simplesmente deixa de existir, o que é incongruente.

Já em termos visuais, *ICON* surge com um estilo muito próprio. Os modelos e as animações (apesar de lentas) são excelentes. A forma como os cenários se mexem ao ritmo das músicas está igualmente bom e com alguns detalhes muito bem conseguidos. Pena o aspecto saturado (que se agrava quando um dos lutadores sofre demasiados danos), que tenta oferecer um visual único, mas que acaba por trair tudo o resto.

Quando chegamos ao fim do jogo, não deixamos de sentir alguma tristeza. O jogo tem ideias interessantes e uma vontade clara de inovar. Mas o preço que paga por isso é que deixa de ser uma experiência tão divertida como foi a do jogo anterior. Os fãs de hip-hop podem encontrar algum interesse em *Def Jam: ICON*, mas só esses.

Pedro Real Nunes

Veredicto

O melhor
Os modelos das personagens. Presença de artistas e actores de renome.

O pior
O sistema de combate repetitivo e cansativo. As incongruências do enredo.

Opinião final
Novas abordagens e inovações são sempre bem-vindas, excepto quando resultam numa experiência pouco divertida e uns furos abaixo dos títulos anteriores. Preferíamos a violência exagerada de *Fight for NY* pois os combates de *ICON* tornam-se rapidamente repetitivos e cansativos. Um jogo só para os fãs inveterados de hip-hop.

Gráficos 8/10
Os modelos e os cenários são realmente muito bons, mas a saturação de cores cansa.

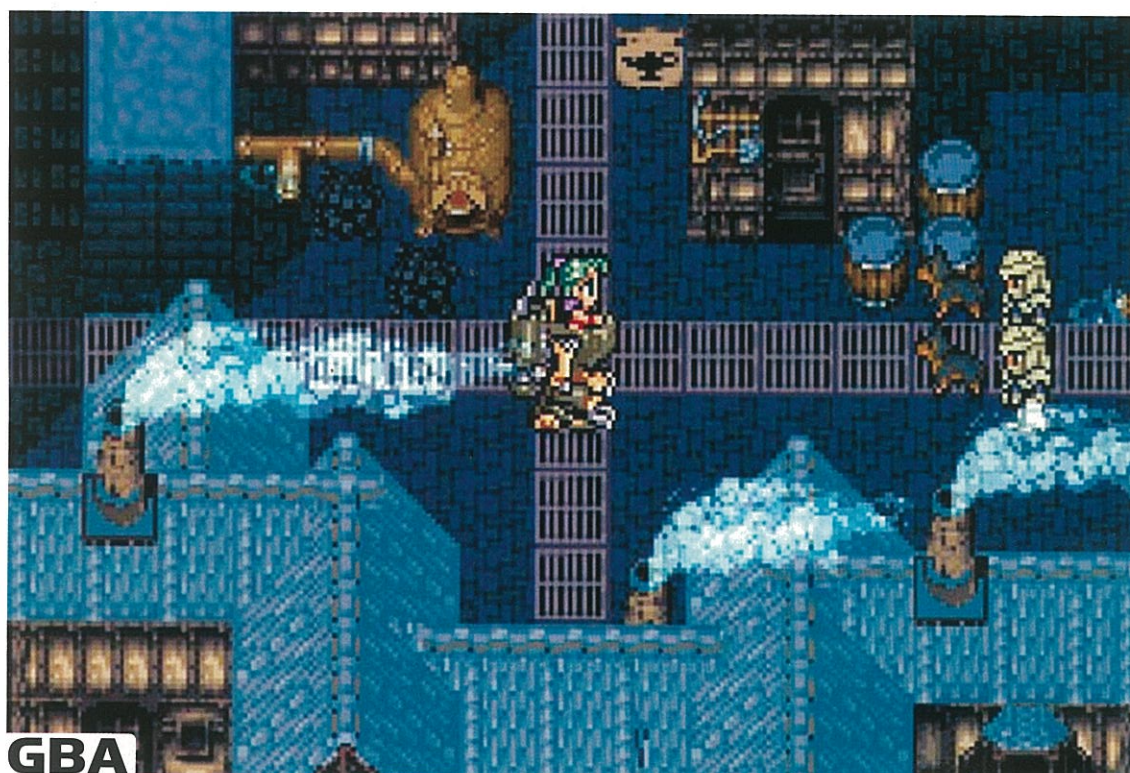
Jogabilidade 6/10
Apesar das boas ideias, é limitada e cansativa.

Som 8/10
Vozes dos artistas e actores reais. Os fãs de hip-hop não vão ter motivo de queixa.

Longevidade 6/10
A história esgota-se rapidamente.

7/10

Alternativas a este jogo Def Jam: Fight for NY (PS2/Xbox/GC) ■ Virtua Fighter 5 (Xbox 360/PS3)

Género · RPG | **Editora** · Square Enix | **Realização** · Square Enix | **Site** · www.nintendo-europe.com | **PVP** · € 39,99

GBA

FINAL FANTASY VI ADVANCE

O melhor clássico da série lançado para SNES chega ao Game Boy Advance num *remake* que inclui alguns extras e beneficia de melhor localização para inglês. Apesar da sua idade, continua excelente.

Decorreram cem anos desde a Guerra dos Magi, época em que os deuses irados recorriam aos poderes de criaturas mágicas, aprisionando-as e utilizando-as em combate. No final da Guerra esses *summons* foram libertados e refugiaram-se no seu mundo. A sua paz durou até ao aparecimento das forças do Império de Gestahlian, que os volta a escravizar com o intuito de usar a sua magia para dominar os reinos vizinhos recorrendo à violência.

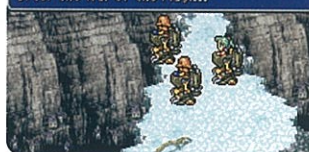
O exército do Império desloca-se em *mechs* com poderes mágicos e dele faz parte uma jovem especial a quem controlam a mente. Numa fase ainda inicial do jogo é libertada pela resistência e forma equipa com alguns dos seus membros, primeiro para fugir ao cativeiro e depois com o objectivo de ajudar a derrotar o Império. Ao contrário da restante população, ela possui poderes mágicos, de cura e ataque, gerando uma reacção de afinidade nos Espers, o nome atribuído aos *summons* neste título.

Ao longo da aventura a equipa pode explorar livremente o mapa-múndi, decorrendo a intervalos regulares combates aleatórios por turnos, como na maioria dos títulos da série. Presentes estão as opções habituais, utilização de magia, itens e especiais, assim como algumas novidades. Certas personagens requerem a execução de combos ao estilo *beat 'em up* ou podem recorrer a ferramentas, citando apenas alguns exemplos.

A história continua cativante neste *remake* que inclui alguns extras, mais Summons e uma nova masmorra. Não se notam no entanto as melhorias gráficas anunciadas ao viajar pelo mapa de Chocobo. Nestas ocasiões a paisagem fica tão pixelizada que é difícil distinguir a massa das florestas e montanhas. A pé, o jogo está relativamente de acordo com os padrões de qualidade actuais, mas nota-se que é um clássico.

Apesar das suas paisagens não serem deslumbrantes, o tema é, assim como a história. Em termos de jogabilidade, ao utilizar em combate alguns elementos pouco usuais, continua a ser interessante. É um clássico incontornável e vai agradar a todos os adeptos do género.

Fernanda M. Andrade

Pontos Fortes

A personagem principal, Terra, possui um passado misterioso e tem a rara capacidade de recorrer a magias.

O grupo vai aumentando ao longo do jogo, proporcionando uma grande variedade de escolhas para a equipa.

Banon: So, this is the girl... The one to whom the esper responded.

O enredo é, como vem sendo tradição da Square Enix, cativante, algo trágico e bastante misterioso. Muito bom.

Veredicto

O melhor
Uma história cativante recheada de mistérios.

O pior
O mais belo *FF* da SNES, parece agora em termos gráficos pior que o seu antecessor *FF V*.

Gráficos 6/10
Muito razoáveis, mas menos detalhados que os de *FF V*.

Jogabilidade 8/10
Continua muito boa, como seria de esperar deste clássico.

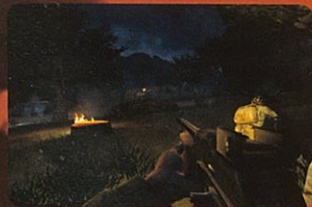
Som 8/10
Mantém a magia característica da série.

Longevidade 9/10
O jogo é de longa duração e continua viciante.

Opinião final
Esta é mais uma excelente proposta para os adeptos de RPG que possuam a consola.

8/10

Alternativas a este jogo
- Final Fantasy V Advance (GBA)
- T.L.of Zelda: A Link to the Past (GBA)

Género · Acção | **Editora** · Electronic Arts | **Realização** · EA LA | **Site** · www.ea.com/medalofhonorvanguard | **PVP** · € 49,95

PlayStation 2

MEDAL OF HONOR: VANGUARD

Aquele que muito provavelmente será o último *Medal of Honor* na PlayStation 2 despede-se da era 128 bits com um jogo que consegue ilustrar grande parte dos erros cometidos por esta série ao longo dos anos.

Enquanto existem alguns jogadores que protestam contra o excesso de jogos localizados na II Guerra Mundial, outros (como nós) preferem olhar para o maior conflito militar da História como uma fonte privilegiada de conteúdo, onde cada um dos milhares de soldados abatidos nos seus campos de batalha tem uma história para contar envolta em sangue, suor e lágrimas.

A série *Medal of Honor* partilha certamente do nosso ponto de vista, mas pouco ou nada faz para mudar as opiniões do primeiro grupo de jogadores mencionado, desmentindo alguns progressos que pareciam estar a despontar com o episódio anterior, *European Assault*.

Esta introdução negativa deve-se a vários factores que tentaremos escalpelizar, começando pela pobre execução técnica. Recordamos que este é o mesmo motor de jogo que deu vida a *Frontline*, o primeiro *Medal of Honor* para PS2, há já quase cinco anos. Pois é exactamente essa a idade que *Vanguard* parece denunciar, com texturas insípidas, efeitos de partículas horrendos (quando existem), uma detecção de colisão que nos causa arrepios e IA inimiga robótica. Encontrámos um pouco de tudo: um móvel a meio de uma sala que subitamente desapareceu, mantendo-se as texturas dos buracos de bala tenebrosamente suspensos no ar, soldados inimigos estáticos a meio de um tiroteio... a lista continua. Os saltos de pára-quedas que dão o tiro de partida para três das quatro campanhas são os pontos altos neste campo, mas cada um deles

Pontos Fortes

Oferece o que os fãs de *Medal of Honor* querem: acção rápida onde apenas se pede dedo veloz no gatilho.

Participação activa em quatro das principais campanhas travadas pelos Aliados na II Guerra Mundial.

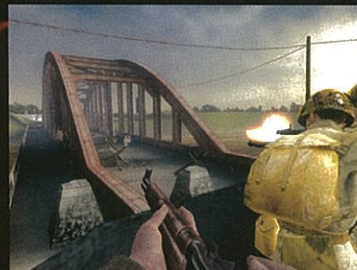
Três das campanhas iniciam-se com saltos em pára-quedas que são pontos altos no campo gráfico.

A vossa missão...

O soldado Frank Keegan é membro da 82ª Divisão Aerotransportada do Exército norte-americano (corpo armado altamente influente na resolução deste conflito) e a personagem central de *Medal of Honor: Vanguard*. É na sua pele que participaremos em quatro das mais importantes operações da II Guerra Mundial, enfrentando todo o poderio das forças nazis. Como sempre acontece nesta série, o foco está colocado sobre a acção rápida, com um ritmo de jogo muito acelerado e também altamente linear.

Tagarelas Os nossos companheiros são muito activos no campo de batalha e produzem uma série de comentários de grande utilidade. Vale a pena ficar atento às suas afirmações.

Caídos do céu

Para este quarto capítulo de *Medal of Honor* na PlayStation 2 a Electronic Arts recrutou os serviços da 82ª Divisão Aerotransportada. Esta foi ferramenta essencial para a vitória Aliada na II Guerra Mundial, participando em quatro campanhas decisivas que *Vanguard* tenta recriar. Três delas começam com um salto de pára-quedas (na outra a nossa personagem segue a bordo de um planador que se despenha). Estes mergulhos do céu são os pontos mais fortes do jogo, mas infelizmente duram poucos segundos. É possível controlar o rumo do pára-quedas durante o salto de forma a tentar aterrar sobre os locais assinalados a fumo verde, que são os mais seguros para dar início à missão – e até conquistamos uma medalha no processo. Vamos participar nas operações Husky (Sicília), Neptune (Normandia), Market Garden (Países Baixos) e Varsity (Alemanha), num misto de cenários campestres e urbanos.

Tommy Gun Este acessório substitui o carregador tradicional da Thompson por um de maior capacidade.

O arsenal do costume Os "veteranos" da II Guerra Mundial vão reconhecer todas as peças de armamento disponíveis.

Operação Husky É com a conhecida invasão aerotransportada da Sicília que o jogo arranca.

Repete os erros cometidos pela série ao longo dos anos

dura poucos segundos. Como tal, o entusiasmo de ver o céu coberto de aeronaves, pára-quedistas e explosões é fugidio.

O design desinspirado dos níveis é mais uma das causas de desespero. Talvez aqui a responsabilidade possa ser partilhada pelo relativo desgaste do tema, mas a verdade inescapável é que já fizemos tudo isto antes, tanto em *Medal of Honor* como noutros do género, e com resultados bem superiores. O rol de queixas termina com a fraca longevidade, que dificilmente ultrapassará as seis horas de jogo (ou menos, caso não "tropecem" nas missões finais, que revelam uma obscena escalada de dificuldade). O panorama piora com a ausência de qualquer suporte online, limitando-se a componente multijogador a processar-se através de ecrã dividido com o máximo de quatro participantes ao longo do mesmo número de modos.

A situação melhora exponencialmente num campo onde *Medal of Honor* sempre alcançou bons resultados: o desempenho sonoro. Quer seja nas fantásticas faixas sonoras orquestrais, que acompanham a acção do melhor modo, quer seja nos efeitos sonoros de luxo, *Vanguard* mostra-se como um portento. Até mesmo os gritos de comando e auxílio dos nossos camaradas se revelam convincentes e bastante úteis, denunciando as posições e movimentos das tropas inimigas.

Não podemos censurar *Medal of Honor* por fornecer de forma constante aquilo que os seus fãs sempre procuraram, ou seja, acção rápida e de fácil acesso, mas podemos fazê-lo por revelar uma incompetência técnica e uma modorra criativa assustadora. A guerra na PS2 está perdida para *Medal of Honor*; esperemos que o campo de batalha da nova geração lhe conceda as glórias que outrora alcançou.

Nuno Moreira Santos

Veredicto

O melhor
Todo o desempenho sonoro; ritmo muito intenso da acção.

O pior
Grafismo extremamente pobre; é linear, repetitivo e desinspirado.

Opinião final
Sabe a um esforço menor, um produto secundário produzido por uma equipa com a sua atenção focada antes de mais em *Airborne*, o primeiro *Medal of Honor* a sair para PS3 e Xbox 360. Esperemos então que seja este último a conseguir resgatar a reputação de uma série que cada vez mais se deixa ultrapassar pela concorrência.

Gráficos 4/10
Datados, revelam uma catadupa de falhas e uma falta de detalhe generalizada.

Jogabilidade 6/10
Acessível de imediato a qualquer tipo de jogador.

Som 8/10
É o seu ponto mais forte, com faixas inspiradoras e efeitos de grande qualidade.

Longevidade 4/10
É possível completá-lo em meia dúzia de horas.

Alternativas a este jogo Call of Duty 3 (PS3/Xbox 360) ■ Medal of Honor: European Assault (PS2/Xbox)

Género · Acção | **Editora** · Atari | **Realização** · Cavia | **Site** · www.atari.com | **PVP** · € 59,99

Pontos Fortes

Para um jogo tão pobre a nível geral, Alicia é uma personagem surpreendentemente cativante.

Os cenários, apesar de serem vazios e pobres, são parcialmente destrutíveis, o que tem a sua piada a curto prazo.

Melhorar o ranking é dos únicos incentivos para voltar a jogar a curta campanha de *Bullet Witch*.

Xbox 360

BULLET WITCH

Com uma jogabilidade precária e características técnicas que mais parecem saídas de um jogo das 128 bits, este título quando saiu no Japão já deixava a desejar, agora depois de *Gears of War* e *Lost Planet*, pior ainda...

O jogador encarna a personagem de Alicia, uma rapariga com alguns poderes paranormais e munida com uma estranha arma, mistura de vassoura com metralhadora/caçadeira e derivados, de um tamanho gigantesco e quase tão grande como a nossa personagem, o que dá ao todo, desde logo, um aspecto meio ridículo.

Apesar de tudo, e em paradoxo directo com a qualidade geral do resto do jogo, Alicia é uma personagem bastante cativante e de design atraente raro de se ver, mesmo estando vestida de maneira "pseudogótica" cliché.

O jogo em si usa a visão na terceira pessoa e um esquema de acção a fazer lembrar a espaços títulos como *Devil May Cry*. Existem seis missões de duração algo curta, onde temos de matar soldados zombies, que são dos piores inimigos a nível de design que vimos recentemente, com um ou outro combate ocasional contra *bosses*. Os inimigos não primam pela inteligência e os movimentos ao nosso dispor não são muitos. Temos o botão de ataque normal corpo a corpo, o de esquivar, que faz Alicia dar uma pirueta para a direcção desejada, e o botão de disparo da nossa arma. A isto junta-se essencialmente o uso de algumas magias.

As animações para todas estas acções deixam bastante a desejar, especialmente em termos de fluidez. O uso das armas também tem que se lhe diga, pois além da inutilidade da maior parte (das quatro existentes), há um atraso entre a personagem apontar a arma e começar a disparar, o que impede grande encadeamento de acções.

A progressão em cada nível é muito básica e a única variedade são algumas alturas em que temos de eliminar uns cérebros flutuantes (?!) de modo a desactivar umas barreiras coloridas e ganhar acesso a determinadas áreas. No final de cada nível recebemos um ranking consoante a nossa performance e pontos que podem ser usados para fazer upgrades à nossa arma, magias e derivados.

Tecnicamente o grafismo pauta por lembrar um jogo de PS2 ou Xbox, culminando nos cenários vazios, *pop-ups* e *slowdowns* constantes, e onde algumas das magias mais poderosas fazem o jogo parecer um *slideshow*.

Bullet Witch é o típico jogo de "mastiga e deita fora" para um fim-de-semana ocasional, mas não vale o preço completo e já existem alternativas bem melhores no mercado.

Nuno Santos Almeida

Veredicto

O melhor
O design da nossa personagem.

O pior
Toda a parte técnica, longevidade e pseudo-história.

Gráficos 4/10
Isto é a Xbox 360?

Jogabilidade 5/10
Básica, pouco satisfatória e pouco intuitiva.

Som 5/10
As dobragens e diálogos são de rir, músicas não incomodam.

Longevidade 4/10
Um dia chega para o terminarem, não havendo muitas razões para o voltar a fazer.

Opinião final
Tecnicamente pobre e com premissa a condizer, fica aquém do que a consola já nos ofereceu.

Alternativas a este jogo
- Gears of War (Xbox 360)
- Lost Planet (Xbox 360)

Género · Desporto	Editora · Electronic Arts	Realização · Electronic Arts	Site · www.ea.com	PVP · € 64,95

Xbox 360

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 20006-2007

Encarar o novo simulador de futebol da Electronic Arts como uma mera actualização de *FIFA 07* é uma opção em aberto, mas demasiado redutora para aquilo que *UEFA Champions League 2006-2007* alcança.

Existem críticas a fazer a este jogo, mas se há algo que está para além de qualquer visão negativa é a sua fantástica apresentação (como é apanágio dos títulos da EA) e a mestria com que utiliza a licença da Liga dos Campeões. Ouvimos o característico hino desta competição antes de cada jogo, toda a apresentação das equipas é efectuada através dos menus que vemos nas transmissões televisivas e o ambiente geral que se vive nos estádios é fabuloso.

Mas a produtora, consciente de que as emoções da Champions League seriam insuficientes para sustentar este jogo, incluiu uma espécie de modo de carreira muito especial e que acaba por ser o principal atractivo do jogo. Referimo-nos ao Ultimate Team, onde começamos por formar uma equipa a partir de um baralho de cartas, ou cromos, que representam jogadores. Com as vitórias e boas prestações (neste e nos restantes modos de jogo) vamos acumulando créditos, que podem depois ser utilizados para comprar novas saquetas de cromos, a fazer lembrar as obsessivas colecções da nossa juventude. Para além de jogadores existem cromos especiais que podemos activar em campo, proporcionando acréscimos de certas habilidades aos nossos atletas, cromos para prolongar contratos, outros que representam membros da equipa técnica e outros ainda que invocam estádios e emblemas, com diferentes bónus de moral para a equipa. Nem falta uma caderneta virtual, com duas páginas para cada clube presente (os únicos emblemas portugueses são os três "grandes") onde podem ser depositados os cromos repetidos, e até uma bolsa de transacção online para que seja mais fácil encontrar aquele exemplar que nos escapa. É um modo tremendamente viciante e diferente do que alguma vez foi feito na série ou até no género.

Para potenciar ainda mais a longevidade deste título (e até facilitar a aquisição dos supracitados créditos) a EA incluiu um terceiro modo de jogo, denominado Challenge, que recria certos desafios emblemáticos

Pontos Fortes

Todo o ambiente e espectacularidade da Liga dos Campeões recriado ao pormenor, desde os menus à música.

Fabuloso detalhe gráfico que mostra o maravilhoso novo motor de jogo da Electronic Arts.

O modo Ultimate Team vai devorar várias horas aos jogadores pela sua originalidade e concepção.

Ausentes de *FIFA 07*, FC Porto, SL Benfica e Sporting CP marcam desta feita presença segura.

A vossa missão...

Vencer a Liga dos Campeões com o clube do nosso coração (sendo que dos emblemas portugueses apenas os três "grandes" se encontram representados) é uma clara meta a atingir, mas o principal motivo para passar horas frente a *UEFA Champions League* é o viciante modo Ultimate Team, que faz aqui as vezes de uma carreira de estrutura e progressão muito original.

Delícia visual Não perdemos uma oportunidade para elogiar o fantástico grafismo, embora este deva ser desfrutado através de um ecrã de alta definição.

Liga dos Campeões no Live

A componente Live de *UEFA Champions League* é extensa, com tabelas de pontuação e um sistema de estatísticas muito complexo que mantém informações sobre os mais variados aspectos da nossa prestação, desde o número de vitórias e derrotas à quantidade de cartões amarelos e vermelhos exibidos aos nossos jogadores. Existe a possibilidade de disputar partidas amigáveis ou a contar para o ranking e também, como já referimos, uma bolsa de transacção onde é possível procurar os cromos que faltam à nossa colecção ou colocar alguns exemplares repetidos que interessem a outros jogadores.

Cromos da bola Os cromos repetidos podem ser utilizados para preencher a caderneta virtual presente no jogo.

Em dia Fora uma ou outra falha pontual, os plantéis foram actualizados com as transferências de Inverno.

Potencial para mais A jogabilidade é agradável em vários sentidos, mas deixa espaços para alguns aperfeiçoamentos.

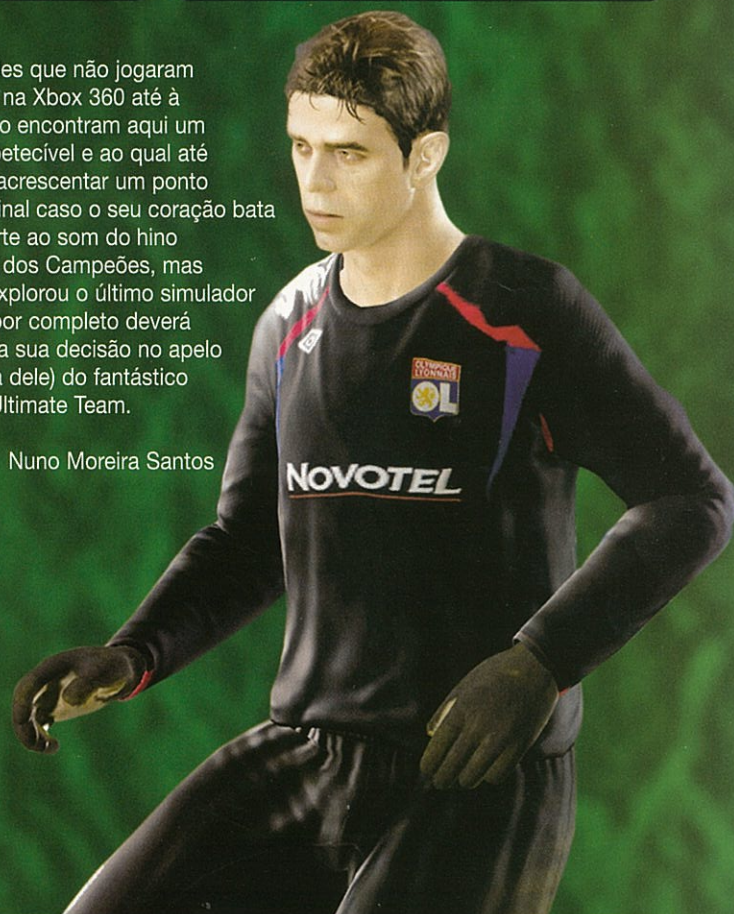
Magnífica recriação da Liga dos Campeões

desta competição, e que estão divididos por várias fases, desde a qualificação até à final.

O motor de jogo é aquele que vimos estrear com bons resultados em *FIFA 07* e que usufrui de um grafismo fabuloso e tremendamente detalhado, dos melhores que alguma vez tivemos a oportunidade de encontrar num título de desporto. É nas repetições que melhor apreciamos a qualidade do trabalho da EA, aproximando a câmara das faces e das botas dos jogadores, onde até as linhas que cosem o tecido são visíveis. Tudo isto é verídico num suporte de alta definição; visionado num televisor normal o grafismo perde alguma da sua força. O mesmo não acontece com o suporte sonoro, que manifesta competência a todos os instantes. A banda sonora é menos extensa do que estamos habituados a encontrar nos simuladores de desporto da EA, mas de resto nada de mais há a apontar.

A jogabilidade está praticamente inalterada em relação a *FIFA 07*, ou seja, apesar de termos aqui as bases para um fantástico simulador de futebol, ainda faltam alguns ajustes sérios (que esperamos ver em *FIFA 08*) para a elevar para outro patamar. Os remates são sem dúvida uma área a trabalhar, já que não revelam impacto ou explosão. Faltam também dribles mais variados e um maior sentido de controlo sobre os acontecimentos, já que por vezes sentimo-nos algo "perdidos" em campo. Apesar destes problemas, os desafios correm de forma veloz e fluida, privilegiando as trocas de bola rápidas entre os membros da equipa.

Aqueles que não jogaram *FIFA 07* na Xbox 360 até à exaustão encontram aqui um título apetecível e ao qual até devem acrescentar um ponto à nota final caso o seu coração bata mais forte ao som do hino da Liga dos Campeões, mas quem explorou o último simulador da EA por completo deverá basear a sua decisão no apelo (ou falta dele) do fantástico modo Ultimate Team.

Nuno Moreira Santos

Veredicto

O melhor
Toda a emoção e ambiente da Liga dos Campeões; o modo Ultimate Team.

O pior
Pequenas quezílias da jogabilidade; apelo mais reduzido para os jogadores de *FIFA 07*.

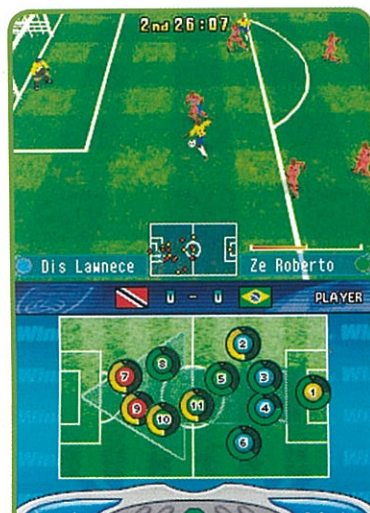
Opinião final
Recria do melhor modo toda a ambiência da Liga dos Campeões dando um uso exemplar a esta licença. Todos os receios acerca da longevidade ficam afastados com os modos Ultimate Team e Challenge, mas a jogabilidade está muito próxima da de *FIFA 07*, o que poderá afastar os jogadores mais dedicados a este último simulador.

- **Gráficos 9/10** O nível de detalhe dos estádios e jogadores é inacreditável.
- **Jogabilidade 7/10** Está aqui a base para um magnífico simulador, mas faltam alguns ajustes.
- **Som 8/10** Competência extrema nos efeitos sonoros.
- **Longevidade 7/10** É o modo Ultimate Team que zela por este campo.

7/10

Alternativas a este jogo FIFA 07 (PS2/Xbox/Xbox 360) ■ Pro Evolution Soccer 6 (PS2/Xbox 360)

Género · Desporto | **Editora** · Konami | **Realização** · Konami | **Site** · http://uk.games.konami-europe.com | **PVP** · € 44,99

Pontos Fortes

É o primeiro *PES* na DS, embora a jogabilidade deixe a desejar em relação às outras versões do mesmo jogo.

Utilização do estilete para trocar jogadores e do ecrã inferior para visionar as tácticas ou o radar.

Dos modos de jogo destaca-se o World Tour (o equivalente à Master League) e o Network.

Nintendo DS

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Para a sua estreia na Nintendo DS *Pro Evolution Soccer* despe a pele de simulador para assumir roupagens mais descontraídas, fruto directo do menor poderio gráfico desta portátil da Nintendo e não do seu hardware inovador.

Sendo este o primeiro *Pro Evolution Soccer* em produção para a Nintendo DS, foi com curiosidade que o abordámos, conscientes que o motor de jogo tinha obrigatoriamente de ser modificado face à menor cilindrada desta pequena consola.

Os resultados desta e outras mudanças foram mistos. Por um lado, *PES* abandonou quase por completo a vertente de simulador que o tem caracterizado, simplificando alguns dos seus processos e deitando por terra muitos outros, como as fintas. Mas a complexidade não foi derramada por completo, já que continua a ser necessária alguma habilidade e os jogadores assíduos desta série noutras plataformas vão recorrer a vários dos mecanismos que sempre utilizaram, como as jogadas em tabela e os passes a "rasgar". Privilegia-se um estilo de jogo assistido, com reduzidos individualismos e sempre de olhos postos na baliza adversária. Não existe grande chama, mas de igual forma poucas críticas concretas há a fazer. É competente e nada mais. Sofre, no entanto, com a redução dos ângulos de câmara, já que apenas existe um e cuja manipulação fica restringida às repetições dos tentos.

O jogo perdeu algum "lastro" principalmente em termos de modos disponíveis, estando unicamente ao nosso dispor a Konami Cup, o Network (para confrontos com outros jogadores através de Wi-Fi) e o World Tour, o substituto da incontornável Master League nesta versão de DS e do qual já falaremos em pormenor. Reduzido está também o número de equipas, em especial na secção dos clubes. No caso português, por exemplo, desapareceram Benfica e Sporting, ficando o FC Porto como único representante nacional (felizmente, ainda licenciado). Já falámos dos inúmeros cortes; então e em termos de acrescentos, o que encontramos?

As especificidades do hardware em causa, em especial o ecrã táctil, são motivo de reflexão, pois embora sejam um mero suplemento à experiência, servindo acima de tudo para ajudar à navegação, apresentam mesmo assim algumas funcionalidades de valor. Durante o jogo controlamos a partida no ecrã superior, enquanto o inferior serve para representar a táctica da equipa ou, em alternativa, o radar onde está assinalado o posicionamento dos jogadores. Em qualquer destes casos surge uma barra com o nível de ataque ou defesa da nossa equipa e que podemos alterar com um toque rápido.

O modo World Tour é o destaque em termos de modos de jogo, pedindo-nos para formarmos uma equipa cuja carreira se inicia no último de 11 grupos, sendo necessário vencer todos os adversários presentes em cada um deles para prosseguir. A aquisição de jogadores faz-se através de uma espécie de sorteio em troca de créditos conquistados com as nossas vitórias.

O grafismo é deveras básico, sendo aqui que o jogo da DS mais sofre em comparação com os seus congéneres, e embora os jogadores possuam várias animações, os *slowdowns* são predominantes.

Não podemos recomendar esta versão de *PES 6* a quem adquiriu ou pensa adquirir qualquer uma das outras, mas num contexto isolado mostra-se como um jogo de desporto razoável.

Nuno Moreira Santos

Veredicto

O melhor
O modo World Tour consegue viciar moderadamente.

O pior
A jogabilidade deixa a desejar; grafismo muito básico.

Gráficos 4/10
Básicos e com problemas, em especial de fluidez.

Jogabilidade 6/10
Considerem-na uma versão simplificada da clássica.

Som 5/10
Faixa musical irritante e efeitos sonoros pouco memoráveis.

Longevidade 8/10
O modo World Tour é bastante extenso e existe suporte Wi-Fi.

Opinião final
É um razoável título de desporto para a DS, mas também a pior versão deste jogo.

Alternativas a este jogo
- Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
- FIFA 07 (DS)

Género · Acção | **Editora** · Ubisoft | **Realização** · Ubisoft | **Site** · www.ubisoft.com | **PVP** · € 69,99

PlayStation 3

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Depois das versões Xbox e Xbox 360 lançadas no ano passado, chega agora a vez da conversão para a PlayStation 3, com o resultado a ser agradável, mas longe de mostrar-nos o que a consola vale a nível técnico.

Pontos Fortes

A jogabilidade *arcade* assenta que nem uma luva a este tipo de jogos de combates aéreos a bordo de aviões.

Na maior parte das missões temos um esquadrão ao qual podemos dar ordens simples, mas eficazes.

A campanha *single player* dura umas boas horas e têm o *multiplayer* para até 16 jogadores online.

Blazing Angels é um jogo de acção onde pilotamos vários aviões durante a época da Segunda Guerra Mundial, sendo possível escolher aparelhos pertencentes a vários exércitos dos Aliados, como inglês e americano, assim como aviões pertencentes ao exército japonês e alemão consoante avançam na campanha *single player*.

Nessa campanha irão cumprir diversas missões que recriam alguns momentos chave como o ataque a Pearl Harbor por parte dos japoneses ou o desembarque na Normandia por parte dos Aliados. Em cada uma das missões têm objectivos simples, como atacar um alvo x ou proteger edifício ou força y, e em caso de dúvidas podem sempre consultar no menu Pause os objectivos que vão surgindo gradualmente em cada uma delas. Consoante o vosso desempenho podem receber medalhas e novos aviões, estes últimos tendo cada um as suas características base, que podem ser melhoradas um pouco noutro modo.

O modo Arcade é outra das vertentes a solo e aqui têm que enfrentar algumas séries de aviões inimigos escolhendo um dos aviões desbloqueados na campanha principal. Em caso de sucesso algumas das características do avião em causa, como velocidade, energia vital ou poder de disparo são melhoradas, sendo possível usar esse avião depois nas missões da campanha, se assim o entenderem.

Após completarem o modo principal abre-se também mais uma "minicampanha" com novas missões. A longevidade ainda é razoável no *single player*, havendo em complemento uma vertente *multiplayer* com suporte para até 16 jogadores online.

A nível técnico o jogo está longe de mostrar as capacidades da PlayStation 3, e para culminar, tem alguns *slowdowns* terríveis. Por exemplo, ao aterrarmos o nosso aparelho a arder num porta-aviões, a *framerate* baixou até aos cinco *frames* por segundo... A vertente sonora é boa e a jogabilidade vai pelo mesmo caminho, sendo simples e totalmente *arcade*.

Blazing Angels é o típico jogo de início de vida de uma consola como a PS3. Conversão oriunda de outras plataformas, nunca irá surpreender o jogador tecnicamente, mas compensa isso com um jogo de um género que não é assim tão comum nos tempos que correm e com uma jogabilidade e premissa que acaba por divertir caso apreciem o género.

Nuno Santos Almeida

Veredicto

O melhor
O número de aviões, jogabilidade e longevidade.

O pior
Vários *slowdowns*, alguns deles graves. Tecnicamente deixa a desejar.

Gráficos 7/10
Para o começo de vida da PS3, têm alguns bons pormenores.

Jogabilidade 8/10
Arcade, simples e acessível a qualquer tipo de jogador.

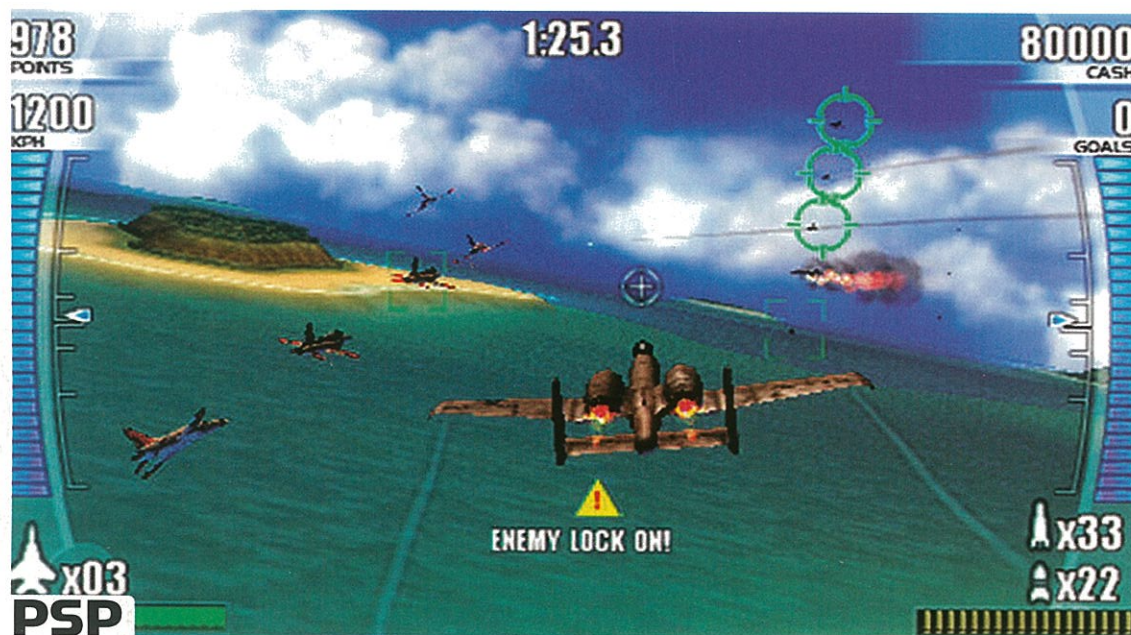
Som 7/10
Vozes e músicas cumprem a sua função sem surpreender.

Longevidade 8/10
Boa a solo, online depende se encontrarem outros jogadores.

Opinião final
É um bom jogo de combates aéreos, mas deixa algo a desejar tecnicamente.

7/10

Alternativas a este jogo
- Battlestations Midway (Xbox 360)
- Heroes of the Pacific (PS2/Xbox)

Género · Acção	Editora · Sega	Realização · Planet Moon Studios	Site · www.sega-europe.com	PVP · € 54,99

AFTER BURNER: BLACK FALCON

Desenvolvido para a Sega pela Planet Moon Studios, a mesma companhia de *Armed & Dangerous*, entre outros, este exclusivo PSP faz regressar um dos grandes nomes da década de 80 dos salões *arcade*.

O jogo está longe de ser perfeito, com a sensação de pouca variedade e a curta longevidade a serem os seus maiores pecados, mas ao contrário de tantos jogos para a PSP mais dados a conversões de consolas caseiras ou experiências que não são muito apropriadas para o formato portátil, *Afterburner: Black Falcon* trilha o caminho oposto.

O modo *single player* consiste numa série de missões curtas ligadas por uma história bizarra que nos é apresentada sob a forma de *cutscenes* com imagens e diálogos ao estilo de uma BD. Apesar de serem 22 missões (com mais duas de bónus acessíveis cumprindo certos requisitos), a diversidade de cenários é pouca e muitas delas são variantes de outras, com o tipo de objectivos em cada uma a serem também muito básicos. Como quem diz, percorrer cenários algo vazios até chegarmos a um determinado avião para o eliminar.

No jogo em si, após escolhermos uma de três personagens cuja selecção só muda alguns dos objectivos bónus, controlamos um de uma série de aviões ao nosso dispor, que podem ser desbloqueados à medida que ganhamos dinheiro nas missões.

Cada aparelho tem as suas características base, como velocidade ou capacidade do porão, que determina o número de mísseis que podemos carregar, sendo possível fazer *upgrades* a cada avião mediante certa quantia. Este aspecto é deveras importante e facilita a nossa tarefa à medida que progredimos no jogo, como podermos fazer *lock-on* a quatro alvos em simultâneo. Existe também a possibilidade de os personalizarmos com algumas pinturas bastante bizarras.

A jogabilidade é bastante simples e imediata, apesar dos aviões mais rápidos requererem algum tempo de habituação para os controlarmos devidamente devido à rapidez com que viram. De resto, temos um botão para o *afterburner*, o dos canhões normais e depois os mísseis para os alvos aéreos e os que se destinam a alvos terrestres, sendo essencial sabermos usar estes últimos em simultâneo. O jogo tem três dificuldades base, aconselhando-se a início a Easy para habituação e depois subir o desafio. Caso contrário, em duas horas acabam as missões todas.

After Burner: Black Falcon é uma experiência engraçada a espaços, mas que acaba por se esgotar muito rapidamente. No fundo, tal como já acontecia com o jogo *arcade* original.

Nuno Santos Almeida

Pontos Fortes

Existem vários aviões para adquirir, cada um com as suas características base, que podem sofrer upgrades.

O jogo comporta mais de duas dezenas de missões curtas, mas em contraste são pouco variadas.

A rapidez da animação, especialmente com certos aparelhos, é de louvar, mas os cenários são bem vazios.

Alvos Em muitas das missões podemos eliminar barcos e submarinos.

Upgrades Poderemos ter a capacidade de fazer *lock-on* a quatro inimigos.

Grafismo Bom no que toca aos aviões e animação, pobre em relação ao resto.

After Burner = versão aérea do turbo

Need For Speed? Não existe grande incentivo que nos leve a usar o turbo.

Time Attack Com excepção da personagem que ganha bónus de tempo.

Veredicto

O melhor
Vários aviões e *upgrades* a comprar para os mesmos.

O pior
Longevidade, pouca variedade de cenários e missões.

Gráficos 6/10
Um ou outro pormenor, mas já vimos melhor.

Jogabilidade 6/10
Os aviões mais rápidos precisam de um tempo de habituação.

Som 4/10
Dispensável.

Longevidade 5/10
A solo acaba-se rapidamente e tem pouca variedade. A novidade do *multiplayer* esgota-se rápido.

Opinião final
Bom jogo de aviões *arcade*, mas com pouco conteúdo, saturando a curto prazo.

5/10

Alternativas a este jogo
- Ace Combat X: Skies of Deception (PSP)
- Ace Combat Advance (GBA)

Género · Desporto	Editora · Sega	Realização · Sumo Digital	Site · www.virtuatennis.net	PVP · € 74,99

Pontos Fortes

As características e as opções do modo online, em particular o Virtua Tennis TV e as tabelas de líderes.

Apresenta alguns pormenores mais realistas, mas a jogabilidade continua simples e perigosamente viciante.

As diferentes animações são um verdadeiro mimo e os modelos dos jogadores estão fantásticos.

Xbox 360

VIRTUA TENNIS 3

Depois do excelente desempenho verificado na PS3, e que analisámos na edição anterior, o novo *Virtua Tennis* chega também à consola da Microsoft. O resultado final é igualmente fabuloso, com a vantagem de existir modo online.

É sem dúvida uma das principais referências dentro do género desportivo e tal como aconteceu com os títulos anteriores, o novo *Virtua Tennis* tem realmente estofo de campeão. Já tínhamos verificado toda a sua qualidade aquando da respectiva análise à versão para PS3 e agora o discurso mantém-se praticamente inalterado nesta estreia do jogo na Xbox 360. Com excepção para algumas nuances praticamente imperceptíveis e no cômputo geral sem qualquer relevância, as duas versões conseguem demonstrar em pleno as razões que têm elevado a série a um patamar de excelência.

Mas atenção... se na PS3 uma das características menos positivas foi a ausência de uma vertente online capaz de prolongar a experiência de jogo, na Xbox 360 não podemos colocar essa questão em cima da mesa, muito pelo contrário. O modo online não foi estranhamente suprimido, é uma realidade e consegue aumentar a longevidade do jogo colocando-nos num frente-a-frente com os maiores especialistas do mundo inteiro. De entre as opções disponíveis encontramos uma tabela actualizada com os melhores jogadores, masculinos e femininos, quer na vertente de singulares, quer em termos de jogo a pares; modos de partida ou torneio amigável; jogos e competições a contar para o referido ranking mundial; e ainda uma opção baptizada de VT TV que vai permitir ao jogador assistir aos vários jogos que estejam a decorrer naquele momento, observar quais foram os melhores momentos do dia ou restringir-se às partidas que envolvem os jogadores que naquele momento lideram a tabela classificativa. De entre as muitas outras opções destacamos ainda a possibilidade do jogador observar o último jogo realizado por um dos outros participantes, opção ideal para os casos em que temos uma partida marcada com esse jogador, podendo dessa forma observar previamente o seu estilo de jogo.

Além do Live, o menu principal apresenta ainda as seguintes opções: Exhibition, Tournament (Arcade), Court Games (onde os jogadores, até um máximo de quatro, podem competir nos vários minijogos) e o conhecido modo World Tour. Como se esperava, esta última vertente continua a ser o principal centro de atenções no que respeita à competição a solo. O principal objectivo é a subida ao topo do ranking SPT, com os vários minijogos – diversificados e altamente divertidos – a servir para o jogador evoluir o seu tenista. Vale todo o investimento nesta versão.

Bruno Mendonça

Veredicto

O melhor
A competição no Live; a jogabilidade altamente viciante.

O pior
A realização sonora deixa muito a desejar; alguns *slowdowns*.

Gráficos 8/10
Modelos de grande qualidade e um excelente rol de animações.

Jogabilidade 9/10
Na linha do que foi apresentado nos títulos anteriores. Excelente.

Som 6/10
As músicas são repetitivas e as reacções do público incoerentes.

Longevidade 8/10
O modo World Tour é completo e depois ainda existe o online.

Opinião final
Mantém intactos todos os atributos que fizeram da série um autêntico sucesso. Um jogo cinco estrelas.

8/10

Alternativas a este jogo
- Top Spin 2 (Xbox 360)
- Smash Court Tennis (PS2)

Género · Acção/Puzzles | **Editora** · Konami | **Realização** · Hudson | **Site** · www.konami-europe.com/games | **PVP** · € 49,99

PSP

BOMBERMAN

Seguindo um formato de jogo clássico ao invés de inventar, como em certos jogos, a Hudson brinda a portátil da Sony com um título bem agradável.

Seja a solo ou acompanhados por até quatro amigos no modo *multiplayer* Battle via Ad-Hoc, este *Bomberman* na PSP relembra-nos algumas vezes o porquê da popularidade desta clássica licença, com o jogo a ser divertido quando desfrutado em doses pequenas.

O modo principal é o que dá pelo nome Normal, consistindo numa centena de níveis, divididos por dez mundos temáticos diferentes, como gelo ou lava. O objectivo nos primeiros nove níveis de cada mundo é matar todos os inimigos do tabuleiro com o nosso poder de deixar bombas pelo caminho, havendo diversos *power-ups* que podemos encontrar no processo ao destruirmos certos blocos espalhados pelo nível.

Neste campo têm a hipótese de obterem poderes permanentes (pelo menos até perderem uma vida) como largar mais bombas ao mesmo tempo (até um máximo de oito), melhorar a velocidade da personagem, o alcance/poder dos explosivos ou então *power-ups* temporários só para o nível em questão, como bombas detonadas por controlo remoto, entre outras. De notar que agora, ao contrário de outros jogos da série, onde a activação era instantânea, têm um menu que permite activar esses *power-ups* durante o nível quando desejarem. É também possível acumular *power-ups*, para o caso de necessitarem destes mais tarde em momentos críticos, como depois de morrerem durante um dos confrontos com os *bosses*. Isto acontece no décimo nível de cada um desses mundos e tudo passa pela clássica mecânica de descobrir o padrão base de cada um deles, não sendo muito difíceis.

Em relação ao Battle Mode, de notar que também é possível confrontar contra três jogadores controlados pela IA, o que distrai mas nunca é o mesmo que jogarmos contra humanos. Em relação a isso, de destacar que só é necessária uma cópia do jogo, o que é uma mais-valia.

Tecnicamente o jogo pauta por um 3D simples mas com um bom uso de cores que dá ao todo aquele aspecto colorido tão característico desta série. Não puxa pelas capacidades da portátil da Sony, mas neste caso a simplicidade é sem dúvida uma mais-valia, aliada à perspectiva que nos mostra os tabuleiros e que nunca confunde o jogador.

Bomberman na PSP é um jogo simples que, apesar de não oferecer nada de novo, acaba por ser ideal para uma consola portátil como esta e para sessões curtas de vício. A solo acaba por se tornar algo chato a médio prazo, mas caso tenham mais três amigos com uma PSP para desfrutarem da experiência recomenda-se uma vista de olhos a este *Bomberman* portátil.

Nuno Santos Almeida

Pontos Fortes

O modo *multiplayer* para até quatro jogadores via Ad-Hoc e que só precisa de uma cópia do jogo.

O design, tanto das nossas personagens como dos inimigos, continua cativante como sempre.

A jogabilidade simples e viciante, destruir blocos e inimigos nos tabuleiros com as nossas bombas.

Veredicto

O melhor
Jogabilidade simples e fiel às origens. *Multiplayer*.

O pior
A solo satura a médio prazo. Não oferece nada que não tenhamos já visto antes.

Gráficos 7/10
Valem pelo colorido bastante agradável e pelas personagens adoráveis a todos os níveis.

Jogabilidade 8/10
Bastante simples e cativante.

Som 5/10
Nada de especial. Não se destaca nem irrita.

Longevidade 7/10
A solo dura umas horas, em *multiplayer* é mais divertido.

Opinião final
Bomberman na PSP não revoluciona, e ainda bem. Uma boa aposta para os fãs e não só.

7/10

Alternativas a este jogo
- Bomberman DS (NDS)
- Bomberman Tournament (GBA)

Género · Puzzle	Editora · Atari	Realização · Q Entertainment	Site · www.pt.atari.com	PVP · € 29,99

PSP

GUNPEY

Era bom que palavras como "aliciante" e "brilhante" não fossem tantas vezes usadas à toa, para que ao se dizer que *Gunpey* é aliciante e brilhante se percebesse realmente o seu verdadeiro valor.

Tetsuya Mizuguchi volta a entrelaçar ritmos de dança alternativos com imagens de fundo próprias do visual kitsch, como fez para *Lumines* e recentemente *Every Extend Extra*, só que privilegiando a jogabilidade sobre esses pontos, puxando tanto pela intuição como pela lógica.

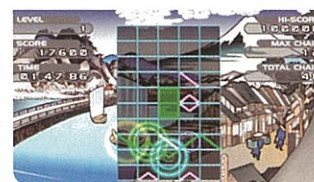
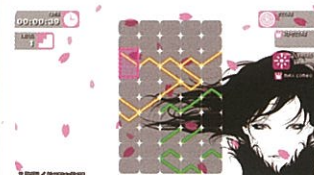
Descrever a mecânica é uma tarefa bicuda, ao contrário de experimentá-la. Pensem no conceito de *Tetris*: o objectivo é formar linhas numa tabela com cinco painéis na base, excepto num modo de jogo em que esta atinge uma dimensão de 10x10. A diferença está nos componentes que se alinham: traços que cortam cada painel da grelha na diagonal ou que formam um V (nesta posição ou virado), como as imagens mostram, em vez de aglomerados de blocos. É preciso unir as extremidades desses traços e criar combos a formar linhas, para efeitos de pontuação, claro, e para impedir que linhas incompletas se acumulem até ao topo da tabela. Ainda estão connosco?

Podem escolher diferentes modos de jogo, e seja qual for o da vossa preferência de certeza vão encontrar bons motivos para ficarem colados à PSP. No nosso caso, passámos mais tempo agarrados às opções para um jogador, sobretudo Challenge, o modo principal em que é preciso formar linhas, continuamente, a fim de desbloquear novos níveis, isto é, novas *skins* (pois não existe uma pausa efectiva entre um nível e outro, mas a troca de temas de fundo). Há também a hipótese de jogar sempre sobre o mesmo cenário, ou sobre só dois, em vez de andar a desbloqueá-los às dezenas, e de testar reflexos num modo com uma tabela específica a que nos referimos na primeira parte da análise. Para os fãs de *multiplayer*, o modo Versus completa a oferta.

Não se iludam, todavia, se acham que a vida vos será fácil, porque *Gunpey* está longe de ser uma brincadeira. O seu conceito pode ser minimalista, mas a progressão revela-se um problema dos diabos, contando que são precisas várias horas de jogo, sem margem para grandes falhas, até todas as *skins* se darem a conhecer. Um sério repto de Mizuguchi para os jogadores mais persistentes.

Terminamos com um sentido obrigado aos senhores Pajitnov, Pavlovsky e Gerasimov, criadores de *Tetris* e de certa maneira responsáveis pela estirpe de puzzles como *Gunpey*, por terem pensado que formar linhas numa tabela poderia ser divertido.

Mário Gabriel

Pontos Fortes

Reciclagem do conceito de *Tetris* pelas mãos do criador dos brilhantes *Lumines*, *Rez* e *Space Channel 5*.

Vários modos a solo e um modo versus em oferta de resmas de horas de vício.

A música aliada a várias *skins* é dos ingredientes principais usados pela Q Entertainment desde *Rez*.

Veredicto

O melhor
A mecânica viciante, a música e a estética.

O pior
A dificuldade extrema a completar o modo Challenge.

Gráficos 7/10
Tópicos de fundo coloridos quase sempre kitsch.

Jogabilidade 9/10
Assim se mostra que desafios sérios advêm de ideias simples.

Som 8/10
As batidas moldam-se ao tipo de jogo e ao decurso da acção.

Longevidade 10/10
Como *Tetris*, é daqueles jogos que não farta nunca.

Opinião final
Gunpey vai fazer-vos perder horas a arrancar recordes e novas *skins* só no modo Challenge.

8/10

Alternativas a este jogo
- Lumines II (PSP)
- Meteos (DS)

Género · Beat 'em up | **Editora** · Capcom | **Realização** · Clover Studio | **Site** · www.capcom.com/godhand/ | **PVP** · € 44,95

Pontos Fortes

Gene mistura estilos de combate. Contem tanto com artes marciais como com DDT ou Suplex.

O ambiente faz lembrar o do filme *Aberto Até de Madrugada*: faroeste, vampiros, *drag quens* e *saloons*.

No braço direito têm a God Hand, uma arma que vos confere grandes poderes e que é cobiçada pelos vilões.

PlayStation 2

GOD HAND

Os criadores do magnífico *Okami* e do frenético *Viewtiful Joe* encerram as portas do seu estúdio em grande com um surpreendente *beat 'em up*.

A Clover deu ao seu mais recente jogo o título de *God Hand*, que traduzido à letra significa a "Mão de Deus". Um rótulo imponente, envolto em toda uma aura de seriedade, que adquire especial significado por ser a derradeira obra a ser lançada pelo estúdio. A própria capa ajuda a incutir respeito: uma mão fechada, um punho justiceiro, símbolo de um poder austero e autoritário.

Contudo, após os primeiros minutos de jogo, toda essa severidade se desvanece. Se há qualquer tipo de intervenção divina em *God Hand*, só poderá ser a de Baco, o ébrio deus do vinho. E os sintomas de embriaguez estão bem presentes: muita animação, bastante disparate e predisposição para a violência. É um *beat 'em up* em 3D como há muito não se via, talvez desde a era 16 bits, onde clássicos como *Streets of Rage* e *Final Fight* eram religiosamente adorados. *God Hand* parece prestar homenagem a esses títulos e ao mesmo tempo fazer troça deles – afinal, há quanto não viam cerejas como item de energia?

Gene, o protagonista, vê o seu braço ser decepado por demónios e em sua substituição recebe a lendária God Hand. Vai atravessar cenários inspirados num faroeste saloio, onde não faltam anedóticas personagens e uma tresloucada banda sonora. Podem personalizar os movimentos de Gene comprando e equipando técnicas. Para além disso, podem adquirir golpes especiais e itens para aumentar tanto a barra de energia como o medidor de Tension Gauge – o qual, uma vez cheio, permite-vos desbloquear a God Hand. Durante um período de tempo, tal poder torna-vos invencíveis. Presente está também um casino, com jogos de póquer e *blackjack* de modo a aumentarem o vosso dinheiro, mas sem as devidas regras explicadas. Este, aliás, é um dos poucos aspectos em que o jogo peca – a ausência de informação acerca dos itens e de determinadas opções – sendo que têm de recorrer ao manual para ficarem esclarecidos, à boa maneira dos títulos 16 bits.

God Hand é um jogo que se ama ou se odeia. Seja como for, destaca-se nesta última vaga de jogos para uma PS2 em pré-reforma. A sensação de homenagem que parece apregoar torna o que seria um jogo banal há 14 anos numa proposta original em 2007. Se for feita justiça divina, *God Hand* merecerá a atenção que merece. É, sem dúvida, um jogo pelo qual vale a pena ficar ressacado.

David Orfeu C.

Veredicto

O melhor
O ambiente de um filme de série B. Acção pura e dura.

O pior
Cenários um pouco vazios e a falta de informação sobre alguns aspectos.

Gráficos 7/10
O motor gráfico não deslumbra, mas o ambiente é excepcional.

Jogabilidade 8/10
Um mecânica semelhante a um *Final Fight*, mas em 3D.

Som 8/10
Uma sonoridade dos anos 70, misturada com estilos actuais.

Longevidade 7/10
É algo curto, mas difícil. Tem um casino e mais de 100 golpes.

Opinião final
Não é para todos os gostos. Ideal para todos os fãs de *beat 'em ups* da geração 16 bits.

Alternativas a este jogo
- Devil May Cry 3 (PS2)
- Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (GC)

Género · Acção	Editora · Eidos	Realização · Collision Studios	Site · 300videogame.warnerbros.com	PVP · € 49,99

PSP

300: MARCH TO GLORY

O jogo baseado no filme por sua vez inspirado na magnífica *graphic novel* de Frank Miller não parece estar à altura de qualquer uma das duas obras mencionadas, revelando-se como um *hack 'n slash* desinspirado que nada de novo apresenta.

Tendo como base histórica a mítica Batalha de Termópilas, onde o rei espartano Leónidas e 300 dos seus fiéis seguidores, com a ajuda de poucos milhares de soldados das cidades-estado helénicas, rechaçaram as hostes persas de Xerxes, *300* é um jogo de acção na terceira pessoa que tenta aproveitar a onda de interesse suscitada pela recente estreia do filme com o mesmo nome.

March To Glory oferece-nos a todas as alturas o controlo do regente espartano, colocando-nos em acesas batalhas contra as forças da Pérsia num esquema que nunca foge muito às convenções de um *hack 'n slash*, com tudo o que de bom e mau isso traz. A jogabilidade é simples, tentando apelar ao máximo de jogadores possível, mas ao mesmo tempo esconde algumas camadas de profundidade que os mais habilidosos saberão explorar. Os fundamentos são as combos obtidas através da conjugação do ataque forte, mas lento, e do ataque veloz, mas fraco. Com a aniquilação sistemática de inimigos recebemos pontos de Kleos (o equivalente a "honra") que utilizamos posteriormente para ter acesso a outras combos, upgrades de energia e armadura ou novas armas. Estas são três: espada, lança e lâminas duplas. Diga-se em abono de *300* que o jogo insiste em apresentar-nos inimigos variados, se não em termos de design, ao menos no que diz respeito à melhor forma para os derrotar. Aqueles equipados com escudos devem ser confrontados com lanças, alguns necessitam de ser derrubados para facilitar o trespasse final, outros ainda apenas aceitam a morte quando golpeados sob o efeito de um atordoamento obtido através da execução de uma combo específica. A juntar a isto temos ainda uma série de poderes activados mediante o dispêndio de adrenalina, que se vai acumulando na barra respectiva. Abrandar o tempo, recuperar a energia e aumentar a defesa ou o dano desferido são poderes sobrenaturais a que Leónidas terá acesso com a ajuda do D-Pad.

A jogabilidade, como é apanágio deste género, não demora a cair num esquema repetitivo conforme o número de vítimas ascende primeiro às dezenas, passando pelas centenas e terminando nos milhares. Isto não se altera nem com a ajuda de algumas sequências onde controlamos os espartanos como uma falange ao longo dos estreitos desfiladeiros, com uma barra de comando a servir de cronómetro (caso deixemos esta esgotar-se antes de chegarmos ao destino, a aventura termina).

A principal brecha na armadura de *300* chega com a fraca realização técnica. Apesar de no geral o grafismo ser agradável, em certas secções surge uma notória falta de detalhe, em especial quando o motor de jogo é utilizado na concepção das *cutscenes*. Mas foi a fluidez – ou diremos antes, a falta da mesma – que nos deixou estarrecidos, com algumas batalhas a jogarem-se a passo de caracol conforme a *framerate* decai para valores simplesmente inaceitáveis. Não será inocente que estas batalhas sejam aquelas onde existe um maior número de intervenientes.

Talvez *300* faça sentido no contexto do filme e numa consola que não tem grandes exemplares deste género, mas aos mais pacientes aconselhamos a espera por um outro espartano, já que Kratos deve trazer *God of War* até à PSP ainda este ano.

Nuno Moreira Santos

Pontos Fortes

Hack 'n slash puro e duro com uma jogabilidade que não será estranha a grande parte dos jogadores.

Grande número de extras para desbloquear, como trailers do filme, *artwork* e entrevistas com Frank Miller.

Arte utilizada em algumas *cutscenes* com efeitos 3D e que trazem à lembrança o traço original de Miller.

Veredicto

O melhor
Jogabilidade agradável e acessível.

O pior
É muito repetitivo e a realização técnica deixa a desejar.

Gráficos 5/10
O bom aspecto geral é traído pela *framerate* comprometedora.

Jogabilidade 6/10
Simples a princípio, guarda alguma complexidade.

Som 6/10
Algumas faixas épicas, mas que se repetem *ad infinitum*.

Longevidade 5/10
Após terminar a campanha nada mais existe para fazer.

Opinião final
Um jogo de acção mediano e sem ideias inovadoras, mas de realização competente.

5/10

Alternativas a este jogo
- Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)
- God of War (PS2)

Puzzles/ 42.29 MB/ Team17/ 800 MP

WORMS

Jogo *multiplayer* por excelência, *Worms* vale pela possibilidade de até quatro jogadores poderem defrontar-se por turnos através do Live, ou então offline na mesma consola.

O objectivo é o de sempre. No papel de umas minhocas queridas temos de eliminar as dos adversários, usando as mais diversas armas. Ovelhas explosivas, bazucas, teletransportes... as estratégias podem ser várias. Devido à duração de cada jogo, diverte se desfrutado em doses moderadas.

Nuno Santos Almeida

Veredicto

Worms vale sobretudo pelo *multiplayer*. De resto satura rápido.

Aventura/ Nintendo 64/ Nintendo/ 1000 Wii Points

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

O melhor título para a única consola de 64 bits segura ainda hoje uma posição privilegiada entre os candidatos a melhor jogo de sempre.

Como um bom vinho, a saga de Miyamoto melhora, ou mantém o sabor com os anos.

A narrativa não difere dos demais títulos da saga, destacando Link, um jovem Kokiri, como messias de Hyrule, em busca de pedras mágicas que o encaminharão ao lendário Triforce. Como sempre, Ganondorf faz o papel de vilão.

O apoio da fada Navi, mais instrumentos como o bumerangue, a fisga, o gancho e, claro, a Hero Sword, são imprescindíveis para passar masmorras repletas de enigmas, que terminam com impressionantes (e inevitáveis) *bosses*, enquanto a égua Epona o ajuda a desbravar as planícies do reino de Hyrule.

Na altura do seu lançamento o grafismo arrebatou os maiores louvores, como ainda hoje, a ser um dos mais belos títulos do *line-up* da Virtual Console. Por tudo o resto *Ocarina* também supera a prova do tempo, até pela jogabilidade, que se identifica com a dos títulos mais recentes da série.

Um jogo profundamente recomendado, sobretudo para quem não tem o original ou a edição especial de *The Legend of Zelda: Wind Waker*.

Mário Gabriel

Veredicto

Toda a monumentalidade da saga de Miyamoto numa versão fiel à aventura original da N64, à venda no canal Wii Shop por 1000 pontos Wii.

Beat 'em up/ 44.12 MB/ Digital Eclipse/ 400 MP

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

A frase "a nostalgia já não é o que era" aplica-se bem a um título como este.

Se em 1989 o jogo tinha alguma piada nos salões *arcade* e suportava jogo cooperativo para até quatro jogadores, depois destes anos todos e havendo tantos exemplos melhores é difícil "engolirmos" este jogo, mesmo a 400 pontos.

Com jogabilidade básica e grafismo ultrapixelizado, este *beat 'em up* só vale pela curiosidade nostálgica de minutos. De resto, fiquem-se pela demo.

Nuno Santos Almeida

Veredicto

Este *beat 'em up* não envelheceu nada bem, havendo títulos melhores.

Acção/ 47.96 MB/ The Behemoth/ 800 MP

ALIEN HOMINID HD

Um dos jogos de acção/plataformas mais difíceis de sempre chega agora ao serviço da Microsoft com suporte para alta definição.

Estupidamente frustrante, o modo principal vê-nos percorrer níveis com um aspecto cartoon excelente, mas que impedem vermos bem o que se passa no ecrã, ainda mais com os disparos rápidos dos inimigos, com o jogador a morrer constantemente.

Felizmente que existem uns minijogos viciantes que podem ser desbloqueados com o PDA, e a vertente *multiplayer* na mesma consola. Mesmo assim, não é suficiente para um jogo de 800 pontos.

Nuno Santos Almeida

Veredicto

Demasiado frustrante na sua dificuldade mal doseada, passando-se a fronteira entre jogar por prazer ou masoquismo.

Beat 'em up/ Mega Drive/ Sega/ 800 WP

STREETS OF RAGE

Quem não conhece ou já ouviu falar deste *beat 'em up*? Podemos escolher uma de três personagens, cada uma com os seus movimentos, havendo até a possibilidade de jogarmos cooperativamente com outro jogador.

Na altura *Streets of Rage* valia pela panóplia de movimentos, havendo alguns até exclusivos quando jogávamos a dois. De resto, é percorrer cada nível 2D focado em cenários urbanos repletos de gangs e culminando num *boss* final. Mas actualmente 800 pontos é pedir muito, especialmente com a existência das sequelas superiores, fora outros títulos do género.

Nuno Santos Almeida

Veredicto

Um *beat 'em up* clássico, mas que não envelheceu bem, pedindo-se exemplos melhores do género por 800 pontos.

SELECT
Os mais recentes, mais fantásticos e mais desejados gadgets e equipamentos de sonho. Mantenha-se a par da melhor tecnologia. E com muito estilo!

EXPLORAR
As grandes questões de fundo da actualidade tecnológica, debatidas ao detalhe: a alta definição, a revolução sem fios, a gravação nos novos formatos digitais...

T3 HOME
As melhores ideias e os melhores equipamentos domésticos para a sua casa hi-tech e para o seu novo estilo de vida digital.

TESTES
Testados e comprovados todos os meses pelos melhores especialistas. Os seus equipamentos hi-tech preferidos analisados a fundo!

COMPRAS
O seu guia mensal para saber como comprar a melhor tecnologia do planeta. Câmaras digitais, leitores de MP3, telemóveis, ecrãs...

Seja o primeiro a saber as mais recentes novidades tecnológicas com a T3

Consulte o guia de compras para uma compra segura e inteligente

Todos os meses nas bancas a dia 20

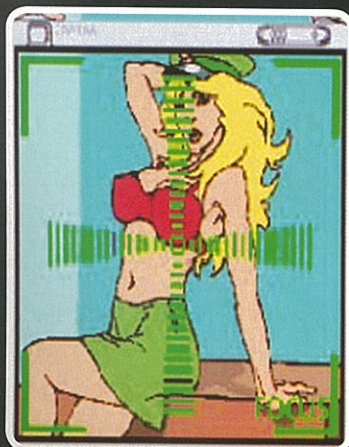
www.t3.com.pt

TELEMÓVEIS

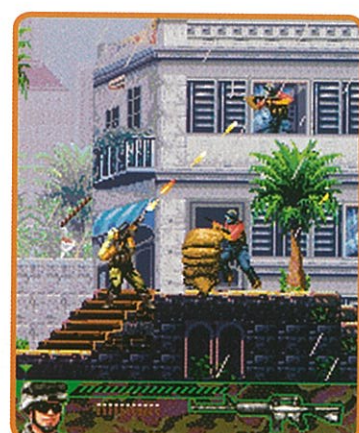
Por: Nuno Catarino

DJ Body Search

Este tipo de aventuras gráficas parecem estar na moda. Basicamente controlamos um engatatão chamado Dirty Jack que terá de tentar engatar um mundo de moçoilas... mas nem tudo corre pelo melhor.

Existem duas opções por imagem e grande parte significa progredir ou Game Over. A sucessão de imagens conta a história, mas as limitações de *DJ Body Search* são bastantes, apesar do jogo acabar por ter algum humor e divertir. Pena é ser demasiadamente repetitivo e apelar quase que exclusivamente à memória para escolher qual o melhor caminho para terminar o jogo.

VEREDICTO FINAL

- PVP € 3
- TAMANHO 123 KB
- EDITORA Wait4U
- ONDE ENCONTRAR Vodafone Live, Optimus Zone e TMN i9
- DISPONÍVEL PARA Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

6/10

AMERICA'S ARMY

A série *America's Army* aparece no mundo dos telemóveis com este *AA: Special Operations*, um jogo de acção 2D de *scrolling* horizontal, muito inspirado nos velhos clássicos das arcadas, onde controlamos vários helicópteros, tanques e unidades terrestres para uma dose de acção frenética como há muito tínhamos saudades.

Se estavam à espera de um FPS, tirem daí a ideia. Mas, como é habitual nos jogos da GameLoft, a qualidade do que temos pela frente faz-nos esquecer rapidamente que de *America's Army* este título tem muito pouco. É disparar até mais não e qualquer que seja o nível tudo está excelente.

Existem algumas situações em que a fluidez do jogo quebra, mas estes *slowdowns* são desculpáveis pelo número elevado de elementos no ecrã, acabando por não influenciar assim tão negativamente a experiência de jogo.

America's Army é um excelente título, variado e que diverte durante um bom par de horas.

VEREDICTO FINAL

- PVP € 4
- TAMANHO 109 KB
- EDITORA GameLoft
- ONDE ENCONTRAR Vodafone Live, Optimus Zone e TMN i9
- DISPONÍVEL PARA Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

9/10

BRAIN SCHOOL

Os jogos inspirados no excelente *Brain Training* lançado na consola Nintendo DS não param de aterrar nos telemóveis. Mas aquilo que poderia ser algo de inovador tendo como base o conceito pioneiro do Professor Kawashima não é actualmente mais que uma mera forma de reunir um punhado de minijogos já vistos e jogados há mais de uma década e dizer que tudo aquilo está a potenciar as nossas queridas sinapses.

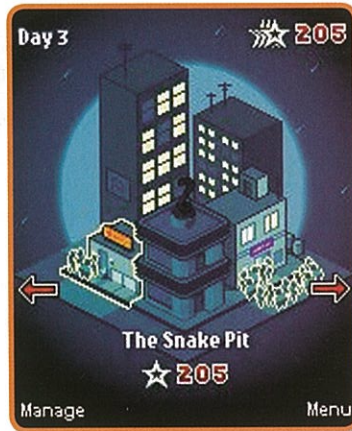
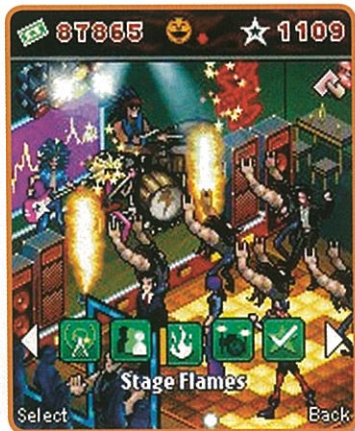
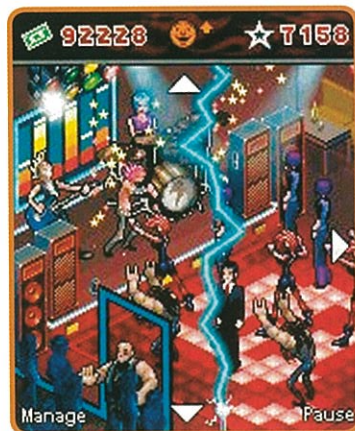
Brain School é um desses casos intragáveis cuja falta de interesse em torno de todos os minijogos apresentados é tanta que nos chega a irritar.

Maus menus, gráficos de qualidade demasiado baixa e um punhado de tarefas a realizar que não deverão conseguir fazer sequer um cabelo crescer, quanto mais deixar alguém mais inteligente.

Se quiserem trabalhar mesmo a massa cinzenta, fica aqui o aviso: poupem três euros e evitem este título a todo o custo.

VEREDICTO FINAL

- PVP € 3
- TAMANHO 97 KB
- EDITORA Media Plazza
- ONDE ENCONTRAR Optimus Zone, TMN i9 e Vodafone Live
- DISPONÍVEL PARA Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

2/10

ROCK CITY EMPIRE

Os jogos de gestão/estratégia, desde que foi lançada uma série que dá pelo nome de *Townsmen*, começaram a ser vistos com outros olhos no formato Java dos telemóveis.

Rock City Empire é mais um jogo de estratégia onde temos que criar um verdadeiro império de clubes nocturnos, começando do nada (os primeiros passos dão-se mesmo com a compra de uma parafernália de mobiliário para que os concertos comecem a rolar).

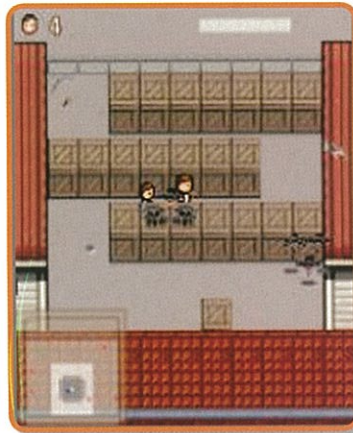
O staff é também algo que temos de ter em conta. Um porteiro previne incidentes indesejáveis, enquanto que umas belas bailarinas podem fazer aquecer as pistas de dança dos nossos clubes.

A evolução no jogo funciona com um simples sistema de objectivos predefinidos. A progressão pelos diversos níveis é feita pela aquisição de novos clubes, cada um maior que o anterior.

Rock City Empire é um jogo com ideias novas e bem concebido, algo que nos agradou profundamente.

Veredicto final

- **PVP** € 4
- **Tamanho** 137 KB
- **Editora** Digital Chocolate
- **Onde encontrar** Vodafone Live, TMN i9, Optimus Zone
- **Disponível para** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

8 /10

THE BIRDS: EVIL HAS WINGS

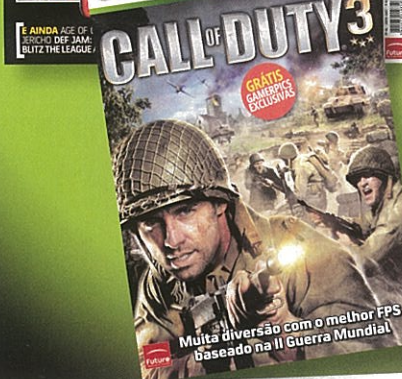
O velho clássico de Alfred Hitchcock foi recriado neste videojogo de forma bastante agradável. Em *The Birds: Evil Has Wings* vamos controlar uma personagem que terá como objectivo salvar vários cidadãos da fúria dos pássaros.

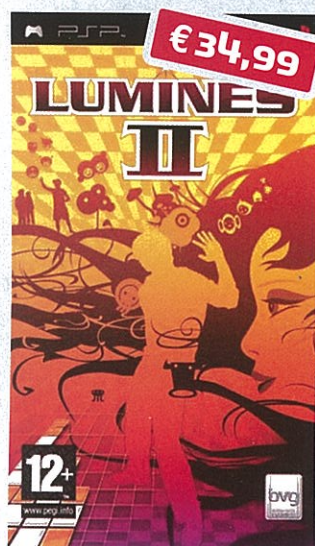
Em termos de género estamos claramente perante um jogo de puzzles. Existem vários itens para interagir de modo a chamar a atenção dos pássaros e pontos de abrigo onde levar todos aqueles que teremos de salvar.

Em termos gráficos não contem com nada de muito excitante, mas a verdade é que a mecânica consegue ter bom ritmo e rapidamente nos esquecemos do *look* demasiado pixelizado de tudo o que nos passa pelos olhos.

Com as desastrosas e múltiplas adaptações de filmes que nos chegam todas as semanas aos telemóveis, este *The Birds* é uma lufada de ar fresco, mostrando que com criatividade qualquer título consegue brilhar.

Veredicto final

- **PVP** € 4
- **Tamanho** 134 KB
- **Editora** Ojom
- **Onde encontrar** Vodafone Live, TMN i9 e Optimus Zone
- **Disponível para** Todos os telemóveis com ecrã a cores e Java

8 /10

LUMINES II

Das mãos do mestre da Q Entertainment, Tetsuya Mizuguchi, chega a sequela de um puzzle brilhante premiado pelo conceito minimalista mas envolvente, como convém.
Os jogadores precisam reunir quadrados formados por quatro blocos da mesma cor, para que quando a "barra cronológica" varrer o ecrã da esquerda à direita todas as aglomerações de cor igual sejam eliminadas. Igual a *Tetris*, perde-se se a pilha de blocos chegar ao topo do ecrã.
De novo, música e componente visual voltam a reclamar atenções, sendo a banda sonora licenciada, enquanto se assiste a vários videoclips dos músicos mais badalados do momento. *Lumines II* aposta também numa acção para dois jogadores através de uma ligação Ad Hoc, bem como em novas opções de jogo, *skins* inéditas e num ligeiro melhoramento gráfico.

PSP **Género** · Puzzle **Editora** · Disney
Revista em que saiu · MC nº - **Pontuação** · –/10

PROJECT GOTHAM RACING 3

Título forte da estreia da Xbox 360, *PGR 3* melhora substancialmente a qualidade visual da série, sendo dos jogos de corridas mais impressionantes.
A jogabilidade volta a evocar um misto de *arcade* com simulação, pois cada bólide tem o seu comportamento, ao mesmo tempo que a estrutura de jogo se separa em diferentes modalidades, uma delas dedicada a uma vertente online competitiva. Existe ainda uma opção chamada Gotham TV, que transmite as provas de jogadores online.

X360 **Género** · Corridas **Editora** · Microsoft
Revista em que saiu · MC nº 61 **Pontuação** · 9/10

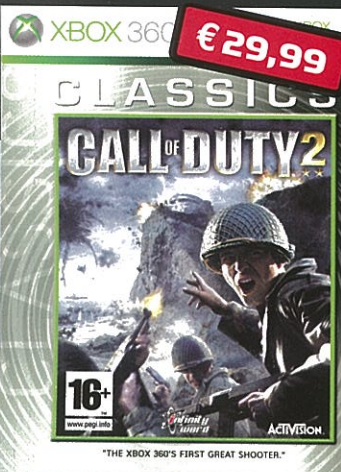
MOTO GP 4

Este título da Namco, sem ter que ver com o jogo da THQ com o mesmo nome, privilegia a condução realista e convoca todos os pilotos, equipas, marcas e circuitos licenciados da temporada de 2004. A presença de modelos de motas de baixa cilindrada e a revisão do modo de treino surgem a par do excelente proveito que este *MotoGP* tira do hardware da PlayStation 2, como fá-lo *Tourist Trophy*, outro simulador a baixo preço.

PS2 **Género** · Desporto **Editora** · SCEE
Revista em que saiu · MC nº 55 **Pontuação** · 7/10

DEAD OR ALIVE 4

Apesar de a nível técnico se parecer com os capítulos da Xbox original, *Dead or Alive 4* brilha na estreia da nova geração como um *beat 'em up* equilibrado. Estão presentes os habituais modos de jogo, movimentos de contra-ataque, um leque recheado de lutadoras (e alguns lutadores pelo meio), mais opções de jogo online só para quem tem conta Live. Os fatos por desbloquear assumem-se como um dos extras mais apetecíveis.

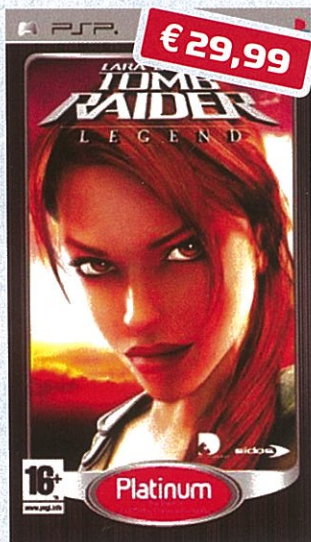
X360 **Género** · Beat 'em up **Editora** · Microsoft
Revista em que saiu · MC nº 63 **Pontuação** · 8/10

CALL OF DUTY 2 GOTY

A II Grande Guerra nunca foi tão real como no palco da Xbox 360.
Ainda considerado o melhor FPS da nova geração, *Call of Duty 2* regressa às lojas numa edição especial premiada por conteúdos extra, a saber: Skirmish Map Pack, com dois novos mapas *multiplayer*, também disponíveis no Xbox Live Marketplace por 400 pontos Microsoft, e um DVD bónus com entrevistas, comentários e todos os segredos dos bastidores deste épico de guerra.
De resto, *Call of Duty 2 Game of the Year* mantém a campanha a solo, para sobreviver na pele de quatro soldados integrados em diferentes exércitos da facção Aliados, e o realismo presente em cada instante de acção, seja pela intensidade dramática de algumas cenas ao nível de um certo *O Resgate do Soldado Ryan*, ou pelo rigor das peças de armamento e dos meios de transporte que estiveram presentes num dos maiores conflitos da História. As componentes gráfica e sonora, esta última a cargo de Graeme Revell, são outras benesses deste título impressionante, agora a baixo custo.

Xbox 360 **Género** · FPS **Editora** · Activision
Revista em que saiu · MC nº 61 **Pontuação** · 9/10

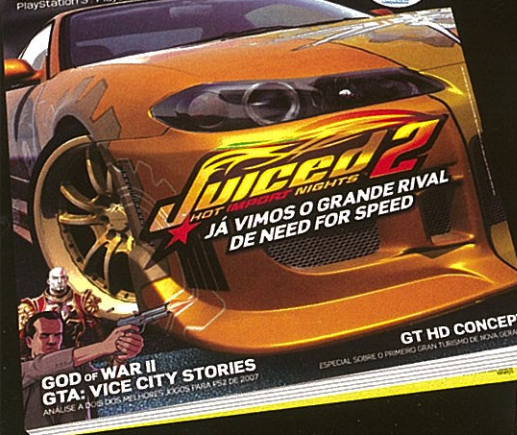
TOMB RAIDER: LEGEND

€29,99

No novo *Tomb Raider*, assinado pela Crystal Dynamics (*Soul Reaver 2*), Lara Croft percorre quatro continentes a resolver enigmas mais intuitivos, sem dispensar binóculos, uma lanterna, um gancho magnético e outras ferramentas, a par de arsenal mais variado. Nesta versão portátil, *Legend* oferece um modo *multiplayer* Ad-Hoc e uma opção que elabora níveis de forma aleatória, além de ser em quase tudo idêntico às restantes versões do jogo, excepto no tocante ao grafismo, que sofre uma simplificação. Os movimentos da heroína são conjugados com o botão Quadrado, que por sua vez controla a câmara, neste título que facilmente se proclama a melhor aventura para PSP.

PSP **Género** · Acção/Aventura **Editora** · Eidos
Revista em que saiu · MC nº 66 **Pontuação** · 9/10

KINGDOM UNDER FIRE: HEROES

Heroes serve de prequela a *The Crusaders*, o primeiro jogo da série para Xbox, com novas missões e um total de sete heróis (três deles logo disponíveis) sobre campos de batalha densamente povoados. A mistura de géneros (acção, estratégia e RPG), a complexidade inerente à evolução da personagem, a introdução de novas classes e a durabilidade, assegurada por sete campanhas a solo, Custom Missions e um modo *multiplayer* online, para oferta de resmas de horas de vício, são aspectos preponderantes neste título que esconde, para os mais dedicados, uma experiência gratificante e sólida, sendo a melhor do género para esta consola.

Xbox **Género** · Acção/Estratégia **Editora** · Phantagram
Revista em que saiu · MC nº 61 **Pontuação** · 8/10

Grand Theft Auto: Vice City Stories ■ PS2

Insiram os seguintes códigos durante o jogo para desbloquearem o efeito correspondente.
Energia ao máximo: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Círculo, Círculo, L1, R1.
Colete ao máximo: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Quadrado, Quadrado, L1, R1.
Ganhar $ 250: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, X, X, L1, R1.
Tempo chuvoso: Esquerda, Baixo, L1, R1, Direita, Cima, Esquerda, Triângulo.
Conjunto de armas 1: Esquerda, Direita, X, Cima, Baixo, Quadrado, Esquerda, Direita.
Conjunto de armas 2: Esquerda, Direita, Quadrado, Cima, Baixo, Triângulo, Esquerda, Direita.
Conjunto de armas 3: Esquerda, Direita, Triângulo, Cima, Baixo, Círculo, Esquerda, Direita.
Destruir os carros em redor: L1, R1, R1, Esquerda, Direita, Quadrado, Baixo, R1.
Tanque Rhino: Cima, L1, Baixo, R1, Esquerda, L1, Direita, R1.
Camião Trashmaster: Baixo, Cima, Direita, Triângulo, L1, Triângulo, L1, Triângulo.
Acelerar o jogo: Esquerda, Esquerda, R1, R1, Cima, Triângulo, Baixo, X.
Atrasar o jogo: Esquerda, Esquerda, Círculo, Círculo, Baixo, Cima, Triângulo, X.
Acelerar o relógio: R1, L1, L1, Baixo, Cima, X, Baixo, L1.
"Wanted Level" mais baixo: Cima, Direita, Triângulo, Triângulo, Baixo, Esquerda, X, X.
Tracçãoinexistente: Baixo, Esquerda, Cima, L1, R1, Triângulo, Círculo, X.
Veículos ficam pretos (excepto os carros da polícia): L1, R1, L1, R1, Esquerda, Círculo, Cima, X.

GHOST RIDER — PS2

Modo Extreme: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Modo Turbo: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Jogar como Blade: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Jogar como Ghost Rider 2099: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Jogar como Ultimate Ghost Rider: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Jogar como Classic Ghost Rider: Acabem o jogo no modo Extreme.
Jogar como Vengeance: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Carga Link Infinita: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Spirit Infinito: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Invencibilidade: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.
Mortes instantâneas: Acabem o jogo no modo de dificuldade Easy ou Normal.

GOD HAND — PS2

Desafio Fighting Ring: Completem o Stage 1.
Desafio de Bónus Arena: Acabem o jogo para desbloquear os desafios Arena, desde o 41 ao 50. Depois acabem estes desafios Arena (do 41 ao 50) para desbloquear o desafio Arena 51.
TV: Acabem o desafio Arena 51 para desbloquearem uma televisão na loja. É utilizada para ver trailers.
Modo Hard: Acabem o jogo no modo de dificuldade Normal.
Corrida Chihuahua: Acabem o Stage 2 e falem com a personagem masculina (um NPC) na loja.
Roupas alternativas: Acabem o jogo para desbloquearem os fatos alternativos Carnival, Devil Hand, Karate e Bunny Girl. Podem obtê-los ao começarem a partir do Stage 2 e ao falarem depois com o novo NPC na loja.
Completem a tarefa indicada para desbloquear o CD correspondente para a Jukebox.
Jukebox A: Acabem o jogo.
Jukebox B: Vão ao Casino e arranjem um bilhete para o CD Jukebox.
Jukebox C: Acabem o jogo no modo de dificuldade Hard.
Jukebox D: Acabem o jogo com o papel "Kick Me" colocado, sem utilizarem quaisquer GodHand Reels ou Godhand Power.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS — PS2

Modo Cheat: Pausem o jogo, escolham a opção Cheats e insiram um dos seguintes códigos para activar a função correspondente.
1.000 Balls (Blind Rage): Escrevam "FPATCH".
Carro de corrida Ariel MK III: Escrevam "OLDFAST".
Bacinari: Escrevam "666999".
Camião Odin VH88: Escrevam "DUMPER".
Fato preto: Escrevam "BLACK".
Fato azul: Escrevam "BLUE".
Fato azul com óculos escuros: "BLUESH".
Camisa havaiana: Escrevam "HAWAII".
Mudar a altura do dia: Escrevam "MARTHA".
Diminuir o Gang Heat: Escrevam "NOBALLS".

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII — PS3

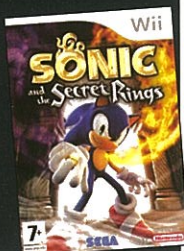
Todas as missões de campanha e aviões: Mantenham pressionados L2+R2 no menu principal e carreguem rapidamente em Quadrado, L1, R1, Triângulo, Triângulo, R1, L1, Quadrado.
Invencibilidade: Carreguem em Start para pausar o jogo, depois mantenham pressionado L2 e rapidamente carreguem em Quadrado, Triângulo, Triângulo, Quadrado. Soltem o L2 e depois mantenham pressionado o R2 e carreguem rapidamente em Triângulo, Quadrado, Quadrado, Triângulo. Soltem o R2. Repitam o código para remover o seu efeito.
Aumentar o poder das armas: Carreguem em Start para pausar o jogo, depois mantenham pressionado L2 e carreguem rapidamente em L1, L1, R1. Soltem L2 e depois mantenham pressionado R2 e carreguem rapidamente em R1, R1, L1. Soltem R2. Repitam o código para remover o seu efeito.

RESISTANCE: FALL OF MAN — PS3

Arma Arc Charger: Acabem o jogo.
Arma Backlash Grenade: Acabem o jogo.
Arma Reaper: Acabem o jogo.
Arma Splitter: Acabem o jogo.
Arte Conceptual 1: Obtenham 10 Skill Points.
Arte Conceptual 2: Obtenham 20 Skill Points.
The Mighty Wrench: Obtenham 40 Skill Points.
Mudar de Nível: Obtenham 70 Skill Points.
Mochilas Clank: Obtenham 100 Skill Points.
Skin Cloven: Registem-se em http://myresistance.net e procurem pelo vosso perfil para obterem um código específico para o vosso jogo.

Jogo	Plataforma	Truques
VIRTUA FIGHTER 5	**PS3**	**Dural:** Para desbloquearem Dural nos modos VS e Arcade, acabem o modo Arcade com todas as personagens pelo menos uma vez. Não têm que derrotar Dural. **Níveis de Treino Dojo:** Completem o modo Time Attack em Command Training. Depois, escolham o modo Versus, seleccionem os lutadores e pressionem duas vezes em Baixo para o nível Dojo com rede e duas vezes em Cima para o mesmo nível, mas sem rede. **Fato C:** Alcancem a classificação First Dan no modo Quest. **Fato D:** Completem o primeiro Orb Disc. **Personagens modificáveis no Movie Theater:** Entrem no VFTV Movie Theater, depois mantenham pressionado Esquerda, e carreguem em X quando escolherem as sequências de Wolf, El Blaze ou Eileen. Quaisquer modificações que tenham feito a estas personagens vão aparecer nas sequências. **Modo Arcade Route B:** Mantenham pressionado o botão de Guard ou Punch durante a mensagem de "Yes or No" no ecrã da selecção das personagens no modo Arcade. Mantenham o botão pressionado até que comece a partida. Neste modo os lutadores estão dispostos por uma ordem diferente. **Som Clássico da SEGA:** Mantenham pressionado o Círculo durante os tempos de *loading* para escutarem o memorável som que a Mega Drive fazia ao ligar.
DEF JAM: ICON	**XBOX 360**	**It's Goin Down:** Pressionem em B, Cima, Direita, Esquerda, Y quando a mensagem "Press Start" aparecer no ecrã principal. **Make It Rain:** Pressionem em Baixo, B, A, Direita quando a mensagem "Press Start" aparecer no ecrã principal. **Achievements:** Completem os seguintes objectivos para ganharem pontos Xbox Live Gamerscore. **Ladies Man (35 pontos):** Tenham quatro namoradas satisfeitas simultaneamente no modo Build a Label. **Critical Beat Down (50 pontos):** Vençam 15 lutas online de seguida. **Get Your Mode On (20 pontos):** Vençam 50 lutas online. **Rollin (50 pontos):** Vençam 100 lutas online. **Ornery Bastard (100 pontos):** Vençam 200 lutas online. Existem igualmente três Achievements secretos: **Protect Your Crib (50 pontos):** Vençam uma Fight sem a parede de vidro se partir no vosso apartamento no Build a Label. **Troy's Trophies (50 pontos):** Sejam Troy Dollar e protejam os vossos troféus enquanto lutam numa partida a solo. **Brother's Store (50 pontos):** Sejam Dr. Chang e protejam a loja de conveniência do vosso irmão durante uma partida a solo.
NBA STREET HOMECOURT	**XBOX 360**	**Desbloquear os campos:** No menu principal mantenham pressionado LB e RB e carreguem em Cima, Direita, Baixo, Esquerda. Devem escutar um efeito sonoro. Os campos estão desbloqueados quando começarem o próximo jogo. **Basquetebol Virtual:** No menu principal mantenham pressionado LB e RB e carreguem em Cima, Baixo, Esquerda, Direita. Devem escutar um efeito sonoro. Será desbloqueado quando começarem o próximo jogo. **Brand Jordan Outfit 2:** Façam 10 "abafos" num jogo. **Brand Jordan Outfit 4:** Façam 10 roubos de bola num jogo. **Jordan 9.5 Team:** Ganhem cinco jogos Back To Basics. **Jordan Hoops Lo:** Ganhem 15 jogos Back To Basics. **Jordan Laney 23:** Ganhem 30 jogos Back To Basics. **Jordan Show Em Lo:** Ganhem 15 jogos Pick Up. **Jordan XXI PE:** Ganhem 100 jogos Pick Up.
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	**XBOX 360**	**FAMAS no modo Quick Mission:** Escrevam GRAW2QUICKFAMAS como nome da campanha. **Achievements:** Completem os seguintes objectivos para ganharem pontos Xbox Live Gamerscore: **Perfect Co-op Campaign (40 pontos):** Completem todas as Co-op Campaign Missions sem falharem um objectivo e sem *respawns*, em Default ou Hard. **Predator (Quick Mission) (30 pontos):** Terminem uma missão com todas as lutas iniciadas por vocês. **Ruthless (25 pontos):** Obtenham um total de 500 Kills nos torneios Team ou Solo, com pelo menos cinco Gamertags na sala. **Single Player Master (50 pontos):** Desbloqueiem todos os Achievements em modo Single Player para desbloquearem o Single Player Master Achievement. **Sniper Expert (20 pontos):** Obtenham um total de 100 Sniper Rifle Kills em torneios Team ou Solo com pelo menos cinco Gamertags na sala. **Solo Veteran (25 pontos):** Vençam dez torneios em Solo com pelo menos cinco Gamertags na sala. **Ultimate Defender (40 pontos)**: Vençam um torneio de 60 minutos Co-op Defend em qualquer mapa. **Team 'ELITE' (Quick Mission) (30 pontos):** Acabem uma missão sem terem membros da equipa feridos e com +50% de adversários mortos por eles.
BOMBERMAN	**PSP**	**Modo Classic:** Completem todos os dez planetas no modo Normal para desbloquearem uma versão de Bomberman com novos visuais. **Nível Blow Me Out:** Completem todos os dez planetas no modo Normal para desbloquearem o nível Blow Me Out no modo Battle. **Nível Pipes And Belts:** Completem o modo Classic.
NEW SUPER MARIO BROS.	**NDS**	**Jogar com Luigi:** No ecrã "Select a File" destaquem um "file", mantenham pressionados L+R e carreguem em A para jogarem com Luigi no modo a solo. **Modo Secret Challenge:** Acabem o jogo. Comecem um jogo novo no "file" que concluíram, pausem o jogo enquanto estão no World Map e pressionem em L, R, L, R, X, X, Y, Y. Se tudo correr como é suposto, irá aparecer uma mensagem que diz "Welcome to the Secret Challenge Mode". Este modo não vos deixa retroceder nos níveis, tal como acontecia em *Super Mario Bros.* para a NES.

Sonic and The Secret Rings ■ Wii

Dark Sonic: Apanhem 100 Silver Medals.
Fire Sonic: Apanhem 105 Silver Medals.
Wind Sonic: Apanhem 110 Silver Medals.
Cumpram a função indicada para ganharem a recompensa nos capítulos 13/14.
Bookworm: O tempo de jogo acumulado deve ser superior a 24 horas.
Extreme Speeder: Utilizem o Speed Break 50 vezes.
Genie Buster: Derrotem 1000 Genies.
Hero: Derrotem Erazor Djinn.
Ring Catcher: Recolham 10.000 anéis.
Super Player: Alcancem o nível 99.
The Ultimate: Apanhem todas as Gold Medals.
Time Controller: Usem o Time Break durante 300 segundos.
True Hero: Derrotem Alf Layla wa Layla.
World Traveler: Andem mais de 500 km (310.7 milhas).
Desbloquear quatro personagens no modo Party:
Blaze: Apanhem 105 Fire Souls.
Cream: Apanhem 42 Fire Souls.
Shadow: Apanhem 30 Fire Souls
Silver: Apanhem 87 Fire Souls.

God of War II ■ PS2

Challenge of the Titans: Acabem o jogo.
Urns of Power: Acabem o jogo.
Arena of the Fates: Obtenham a classificação Titan no modo Challenge.
Modo Titan: Acabem o jogo para desbloquear o nível de dificuldade Titan.
Fatos alternativos:
God of War: Acabem o jogo.
Hydra Armor: Acabem o jogo.
Dark Odyssey: Acabem o jogo em modo de dificuldade God.
Athena: Acabem o jogo em modo de dificuldade Titan.
Hercules: Acabem o jogo em modo de dificuldade Titan.
General Kratos: Acabem o jogo com 20 olhos de ciclopes recolhidos.
God Armor (duplica todas as estatísticas): Obtenham a classificação God no modo Challenge.
Bónus de Fim: Acabem o jogo e gravem. Escolham depois a opção "Bonus Play" quando começarem um jogo novo para obterem todas as armas e magia (no mesmo nível em que estavam quando acabaram o jogo prévio).

Grand Theft Auto IV™

ESPECIAL

Começam a surgir algumas informações sobre o próximo capítulo desta série envolta em controvérsia. Os primeiros pormenores do jogo da Take 2, um dos mais aguardados do ano, serão revelados na próxima edição.

ANTEVISÃO

ANTEVISÃO

TESTE

THE DARKNESS

Da banda desenhada da Top Cow nasce um FPS marcado pela multiplicidade de acções e de poderes obscuros. Teremo-lo finalmente entre nós no próximo mês.

FORZA MOTORSPORT 2

O Shelby GT500 e o Saturn ION Red Line integram a lista de mais de 300 bólides recriados ao ínfimo pormenor na sequela do melhor simulador automóvel para Xbox.

GUITAR HERO II

Volta a febre do rock, desta feita na Xbox 360, com dez novas canções e conteúdo para descarregar via Xbox Live. Conheçam ou revisitem a obra da RedOctane em mais uma análise da próxima MConsolas.

Maxi Consolas Nº 78

NAS BANCAS NO INÍCIO DE MAIO

Conteúdo sujeito a alteração